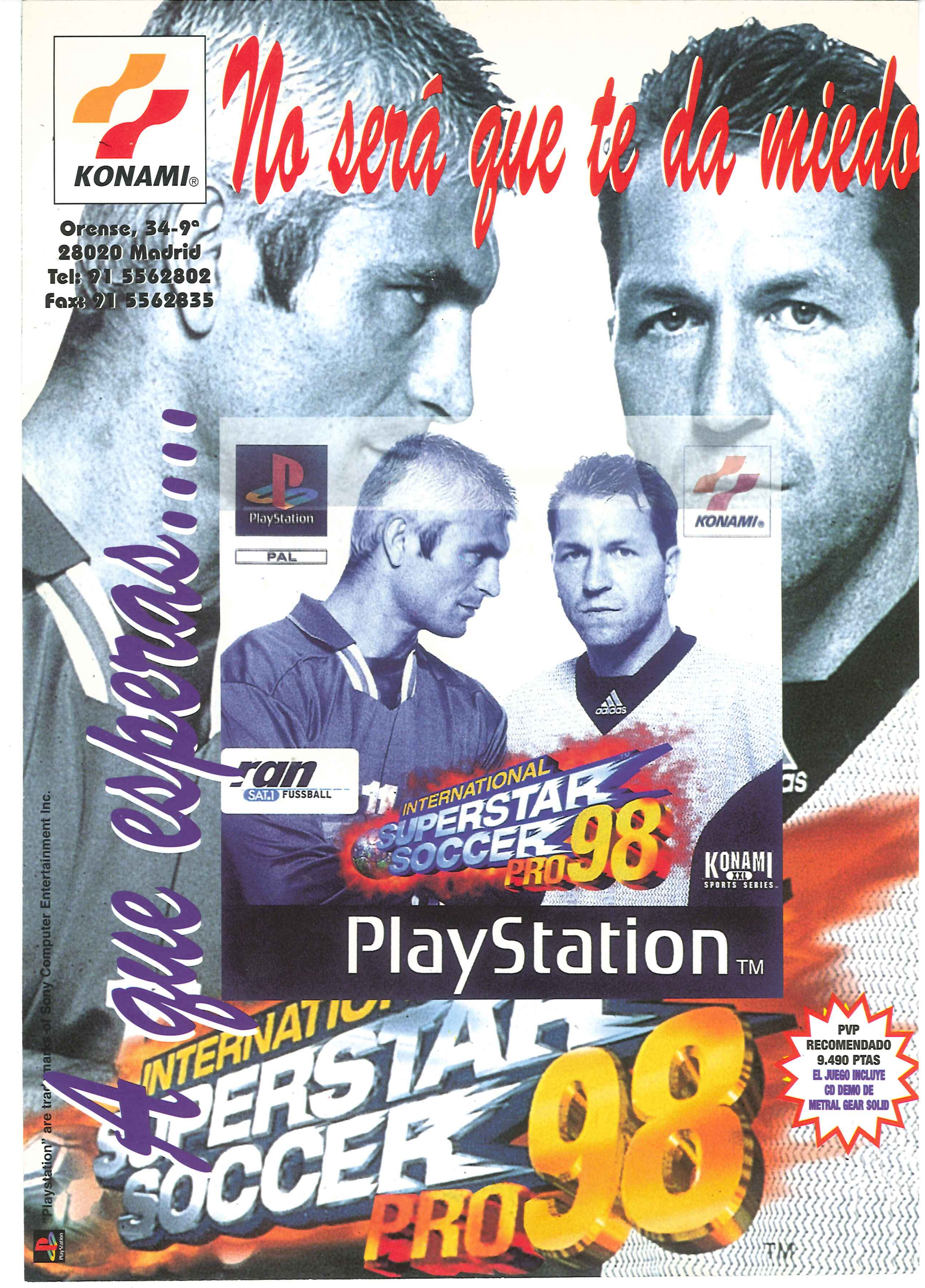

MÁS DE 200 JUEGOS ANALIZADOS CADA MES
Nº 19 700 ptas.
PlayStation Power
La autoridad en los juegos de PlayStation
COLONY WARS VENGEANCE
La guerra de los mundos ataca de nuevo
TRUCOS!
C&C Retaliation: ¡Conoce las
strategias de una guerra!
ISS Pro '98:
ana todos los partidos!
Resident Evil:
regreso de los zombies
EXTRA 36 PÁGINAS
E TEKKEN 3
MC
8 414090 122771
00019



KONAMI®
No será que te da miedo
Orense, 34-9ª
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
PlayStation
PAL
KONAMI®
ran
SAT.1 FUSSBALL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
PVP RECOMENDADO 9.490 PTAS
EL JUEGO INCLUYE CD DEMO DE METRAL GEAR SOLID
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora: Ana Cris Gilaberte



Redactora: Rosana Rivero



Técnico: Arnau Marín



Redactor: Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Carles Sierra, A. Font, Roser Colet, Alfonso Catena, Sonia Ortega y Carlos Robles

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Madrid: Elena Cabrera. comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78
Barcelona: Carmen Martí. carmen.marti@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad Consumo: Alba Fernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 5.100 ptas. España; 6.995 ptas. Europa y 10.150 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



¡Trucos!

Las guías más grandes y los mejores trucos TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO



C&C Retaliation 36



Resident Evil 44



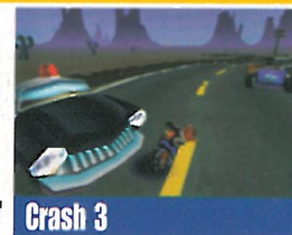
ISS Pro '98 40



Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.

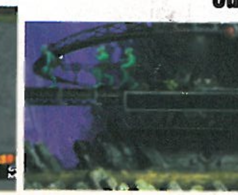




Crash 3

Toca Touring Car

Oddworld



INTRO 12

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

ANÁLISIS 49

TRUCOS 35

OTRAS SECCIONES

Solid Snake se acerca con peligro

PlayStation Power ¡Genial!

Metal Gear Solid

Disponible: Enero
Precio: N/D

Jugador: 1
Editor: Konami

Fabricante: Konami
Distribuidor: Konami

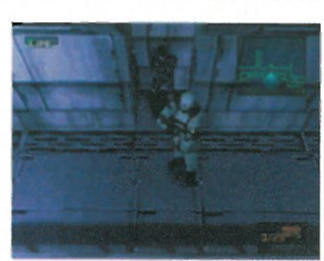
Compatible con: Dual Shock

Anatomía de un asesinato

● Es triste pero cierto. Este juego trata sobre todo de matar, masacrar, rebanar, rajar, apuñalar, disparar y muy poco (más bien nada) de besar o abrazar con cariño a tu compañero. No obstante, podemos asegurar que te lo pasarás como nunca, creenos.



▲ «¿Qué ha sido eso? Si lo sé le doy con un cascote de aquella pared. ¡Cielos, cómo duele!»



► «Qué frío hace esta noche. Y qué aburrimiento. Maldita la hora en que me pusieron de guardia...»



▲ «Ayuda, creo que ese tipo está intentando matarme. ¿Hay alguien ahí?»



▲ Si quieres estrangular a esas pobres almas descarriadas, ponte detrás y pulsa Cuadrado.

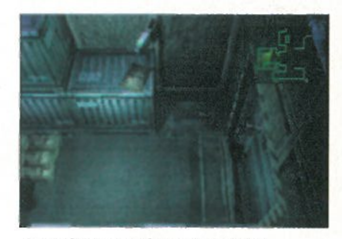


▲ «Este tipo dispara muy bien, espero que no me hiera...» Muerto.

Hace mucho que aguantamos la respiración en su espera, y parece ser que va a llegar... ¡a principios del año que viene!

Ya te has metido en el pellejo de Chris, el policía novato inmerso en una pesadilla digna de George A. Romero, que debía luchar contra *zombies* y salir corriendo para salvar la vida (*Resident Evil 2*). También has probado las curvas de Lara mientras ésta saltaba con exquisita elegancia de enigma en enigma (*Tomb Raider I* y *II*). Pero todavía no sabes lo que es controlar a Snake Solid. Todavía no te has arrastrado desde una columna a un poste embutido en una chaqueta metálica, invisible a los ojos de los demás hasta que ven el relámpago de tu arma. Silencioso hasta que oyen el sibilar de tu cuchilla rebanando su oreja. Puede que hayas visto o leído cosas similares en el pasado, pero nunca hasta ahora habías podido imbuirte de esta acción trepidante, con el corazón a cien por hora, esperando a que el vigilante desaparezca, y preguntándote a cada momento por qué te está pasando esto a ti. No puedes recordar cómo te has metido en semejante lío.

Sin embargo, no hay duda de que te está pasando a ti, y desde hace ya algún tiempo. Konami consiguió engancharte mucho antes de que el juego fuera todo un éxito en Japón. Estás ante un gran acontecimiento, el mundo está cambiando y, en lo que se refiere a videojuegos, este título marca un punto de inflexión. *Tomb Raider* cuenta con Lara, es



▲ Aquí encontrarás unas granadas estupendas. Entra a rastras o utiliza otra granada.



▲ Es un tipo duro e inteligente y se llama Snake. Vaya presentación.

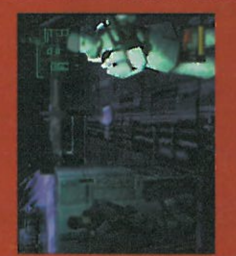
¡DETALLES!

¿Qué debes hacer cuando estés con la espalda contra una pared?

Los enfoques de cámara parecen auténticamente de cine, pero sobre todo cuando tienes la espalda pegada a la pared, la cámara se desplaza desde tu rostro hacia un vigilante que se aproxima desprevenido por detrás. En realidad, es terrorífico.









▲ «¿Quién anda ahí? Vamos ¿quién es? ¿Eres tú cariño? Bueno, no importa, allá vamos».

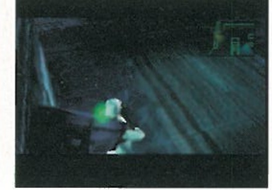
▼ Se parece un poco a Martin Sheen en *Apocalypse Now*. Aunque, la verdad, no parece que vuelva a casa después de haber pasado unas estupendas vacaciones pagadas en un agujero de tirador de Vietnam.

«A Metal Gear Solid le rodea un halo de irresistible atracción incluso antes de acercarse a él. No hay trucos publicitarios. Está diseñado para los jugadores»

Juego del mes

Metal Gear Solid


▲ A Snake le encanta colarse por los agujeros como una anguila.


▲ Una cámara sobre un vigilante pero ¿quién hizo esta imagen?

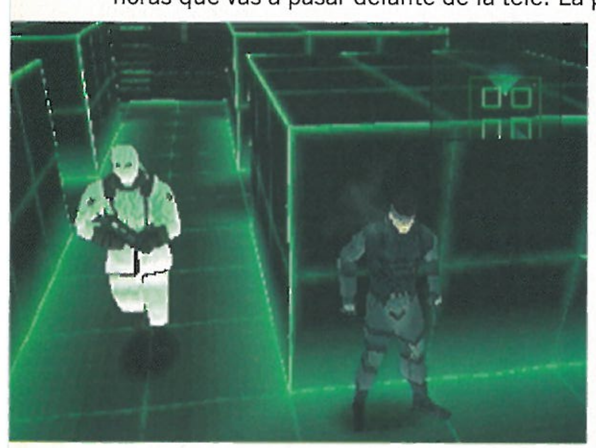

▲ Olvídate de esos cajones y baja por la escalera.


▲ Se ve una especie de niebla porque estás mirando a través de una cámara emplazada. Bien pensado.

► Vaya, vaya, otra vez el tipo del rifle y tú sólo dispones de una pistola.

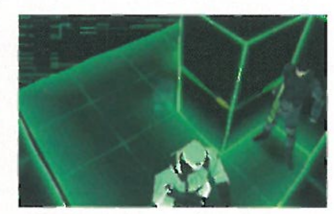
Prepárate

● El nivel de entrenamiento empieza enseñándote los movimientos básicos y acaba como un subjuego contra el crono bastante entretenido. Cuando estés en el juego propiamente dicho deberás seguir invirtiendo tiempo para perfeccionar tus habilidades y sacar provecho de todas las horas que vas a pasar delante de la tele. La práctica es esencial.


▲ Golpea la pared y sal corriendo, golpea la pared y sal corriendo, golpea... Los volverás locos.



▲ Es un tipo duro. Cada vez que supera un nivel levanta el brazo con ese gesto. Así se da ánimos.


▲ En el modo Entrenamiento vas desarmado y sin protección, así que tómatelo con calma.

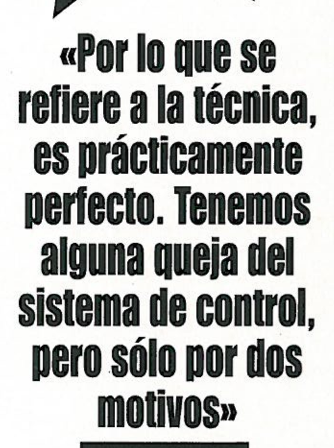

▲ Que se esconda no quiere decir que tenga miedo. Se trata de un tipo muy valiente.



▲ No me lo digas... Es una pantalla de opciones. Acerté.

ella quién define al juego; mejor dicho, es más grande que el juego, es como la gran diva de una película de Hollywood. Y *Resident Evil* es sangre a raudales y gore puro y duro, como si la peor pesadilla de Wes Craven se hubiera instalado en el televisor de tu salón. Pero es que a *Metal Gear Solid* le rodea un halo de irresistible atracción incluso antes de acercarse a él; aquí no hay trucos publicitarios. Es un juego diseñado para jugadores, no para cualquiera que se conforma con algo que le mantenga entretenido durante tres meses. En él te encontrarás con el típico tipo callado, seguro de sus habilidades y del resultado de sus acciones, que no dirá ni esta boca es mía pero que, a buen seguro, no te dejará ir tan fácilmente. Con un solo movimiento será capaz de cortarte la respiración o hacer que vomites la primera papilla que con tanto cariño te dio tu mamá.

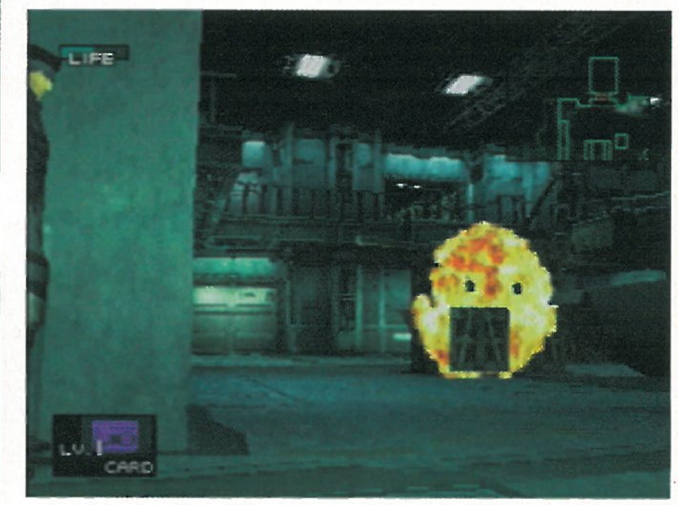
En este juego, debes controlar a Snake Solid (también hay un Snake Liquid, al que puedes llamar Venom, aunque no le hace mucha gracia), que es un miembro del grupo Foxhound Special Forces. Se te ha encargado la misión de parar los pies a una banda de renegados parapetada en una enorme base aprisonada por la nieve que cuenta con potencial nuclear que pretende convertir el mundo en un enorme cenicero. En cuanto comienza la misión, las cosas empiezan a desviarse del plan original y, a medida que aparecen nuevos personajes, van desarrollándose nuevas tramas alternativas.



«Por lo que se refiere a la técnica, es prácticamente perfecto. Tenemos alguna queja del sistema de control, pero sólo por dos motivos»

▲ ¿Snake Solid? Vaya un nombre para un tipo como tú. ¿Y qué es eso que llevas en la cabeza? ¿No te has enterado de lo de la tregua?

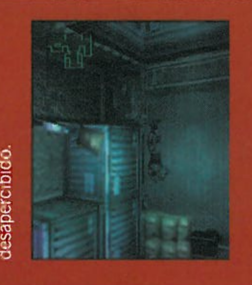
Por lo que se refiere a la técnica, el juego es prácticamente perfecto. Sólo podemos quejarnos por el método de control debido a dos razones básicas. En primer lugar el botón X sirve para agacharse, pero nosotros seguimos utilizándolo como botón de acción. Es algo automático. Sin embargo, puedes acceder al menú de opciones e intercambiar estos dos botones aunque, la verdad sea dicha, tampoco cuesta tanto acostumbrarse al nuevo sistema. El segundo y último fallo de control se produce a causa de los cambios de enfoque de cámara. Cuando, por ejemplo, sales a rastras de un túnel,



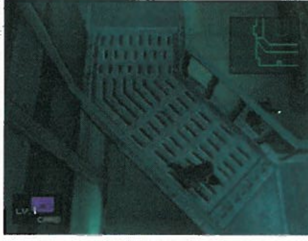
▲ Coloca las cargas de C-4 en el suelo, contra los cajones, sobre los tanques o bajo las cámaras, aléjate un poco y pulsa el botón de acción. Bang.

¡TRUCOS!

● Puedes superar las cámaras de muchas formas: puedes utilizar granadas para interrumpir los circuitos durante un tiempo, o cargas de C-4 para volarlas por los aires (aunque vuelven a aparecer si sales del nivel y vuelves a entrar), o puedes limitarte a caminar con sigilo e intentar pasar desapercibido.



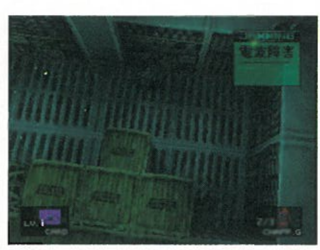




▲ Corre por la plataforma y haz tanto ruido como puedas. Al fin y al cabo, ya has matado a todo el mundo.



► Las minigranadas hacen que parezca que esté nevando, y TODAS las cámaras se averían.



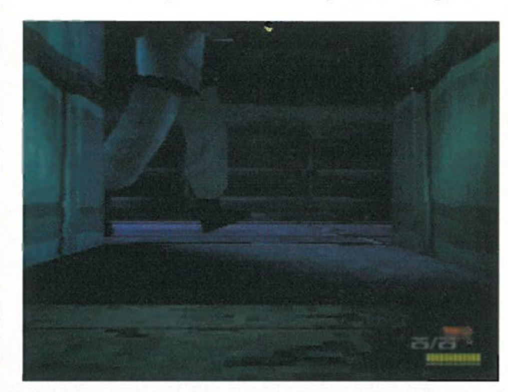
▼ Los cajones son lugares ideales para esconderte y olvidarte de tanta matanza y persecución.



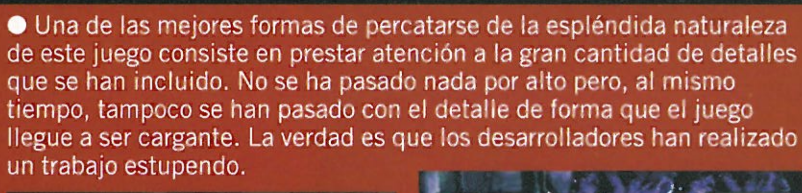
▲ Con el tiempo te darás cuenta de que casi es más importante arrastrarse que caminar erguido.







Déjate atrapar por el detalle



● Una de las mejores formas de percatarse de la espléndida naturaleza de este juego consiste en prestar atención a la gran cantidad de detalles que se han incluido. No se ha pasado nada por alto pero, al mismo tiempo, tampoco se han pasado con el detalle de forma que el juego llegue a ser cargante. La verdad es que los desarrolladores han realizado un trabajo estupendo.

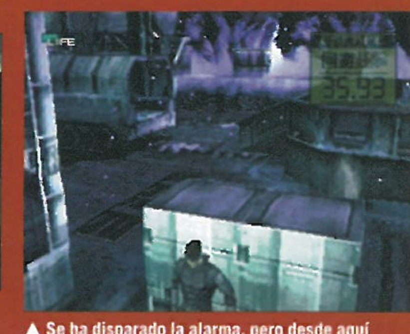




▲ Los entornos son oscuros y tétricos, y la acción se va desarrollando de forma lenta pero segura. No obstante, la atmósfera siempre es tensa y electrizante.



▲ En este punto, te apoyas contra la pared y ves a un tipo holgazaneando en la cama de la otra habitación. A por él.



▲ Se ha disparado la alarma, pero desde aquí puedes ver toda la zona del helicóptero.

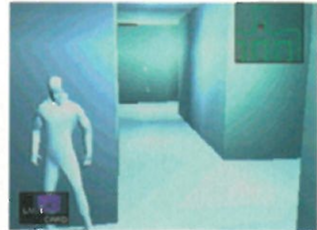
Metal Gear Solid

PlayStation Power ¡Genial!





▲ Creo que ha visto a Snake, pero quizá si nos hacemos los despistados saldrá corriendo. Silba más alto.



▲ Arriba, a la izquierda, antes de la explosión. Encima de estas líneas, justo después. Estupendo.



▲ Cuando está en un ascensor, Snake aprovecha para reflexionar sobre sus acciones. Hoy ha sido un día muy duro.



Cronometra tú

● Según dicen, hay unas dos horas y media de escenas de vídeo en el juego. Sin embargo, nadie en la redacción tenía un reloj con cronómetro y la verdad es que el despertador que tenemos en la mesa no es muy de fiar. Cuando las agujas todavía no habían dado una vuelta completa sobre sus flexibles articulaciones ya nos habíamos cansado de contar.



▲ Observa a los vigilantes abrigados y al helicóptero y luego sorpréndelos con una buena ráfaga.



▶Observa al presentador de las noticias con gesto compungido. No me extraña, esa corbata no le queda bien con semejante camisa.



A estos tipos les aplicamos el tratamiento del colador. A ver si aprenden.

▲Snake echa un vistazo a todas las vidas que se dispone a segar. Es un tipo muy, muy duro.

los controles del Pad funcionan a la manera inversa. Así pues, si pulsas arriba en el Pad, cambia el enfoque de cámara y de repente te encuentras encarando la pantalla hacia abajo como si hubieras pulsado hacia abajo. El problema es que el juego te tiene acostumbrado a desplazarte todo el rato con el máximo sigilo y gran precaución y estos cambios repentinos provocan más de un susto en diversas ocasiones.

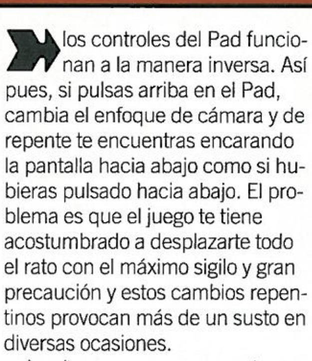
Los ítems que recoges en tu avance se almacenan gracias a los dos botones laterales. En la Derecha todo el material violento y en la Izquierda, las provisiones, anteojos y demás parafernalia.

El botón de Triángulo te permite pasar a una perspectiva en primera persona que resulta muy útil para echar un vistazo a una zona en busca de detalles e ítems. Debes vagar en varias ocasiones por túneles y conductos de aire (la carga de niveles, con el extraño disparo que abre la puerta, se parece mucho al estilo de *Resident Evil 2*, aunque en este caso es mucho mejor), y puedes empujar las rejillas hacia arriba para echar una ojeada a una zona antes de aventurarte en ella. Al enfoque en primera persona sólo puedes acceder mediante los anteojos o si mantienes pulsado el botón de Triángulo, y no puedes caminar con esta perspectiva si no estás en una zona específica, como puede ser un túnel.

PlayStation Power ya te ha comentado algunas de las cosas que puedes hacer en este juego, pero vale la pena volver a insistir en este aspecto: tu aliento humea en el aire frío, tu corazón palpita cuando te escondes, puedes estrangular a los vigilantes pulsando el botón Cuadrado o cargarlos delante tuyo a modo de escudo humano. También puedes tamborilear sobre las cajas para distraer a los guardias quienes o bien te perseguirán o preferirán proteger el objeto que tú estás buscando. Puedes



▲ Mira qué especie de ninja plateado de mirada fría. Se trata de un tipo bastante desagradable, aunque muy útil, que en su juventud fue campeón de bobsleigh.



▲ Irrumpe en las celdas de esos tipos para conseguir pasar el primer nivel.

buscar las cámaras de vigilancia e inutilizarlas con granadas o destruirlas con C-4. Tus pies dejan huellas en la nieve y salpican en el agua. Puedes rastrear una zona con una mira de gran alcance, seguir a un vigilante, apuntar con tu arma, ver cómo la mira láser se sitúa sobre él y matarlo sin más problemas. Puedes esconderte en las sombras, matar con sigilo... En realidad no puedes hacer todas estas cosas, pero es que parece como si realmente se pudiera conseguir.

La atmósfera creada por el juego es de acción y suspense. Cuando se dispara la alarma, ya sea porque la activa un vigilante o porque has matado a alguien o volado alguna cosa, desaparece el mapa de la esquina superior derecha y queda reemplazado por una cuenta atrás de diez de alarma en rojo a la que sigue otra cuenta atrás de diez en amarillo de huida. Cuando se han agotado las dos aparece el mensaje de despejado y la música se calma. Las primeras veces que escuches la música de alarma seguramente empezarás a correr sin ton ni son y acabarás en los brazos de unos vigilantes encantados. Sin embargo, cuando te acostumbres, sabrás utilizarla de forma inconsciente como una señal que te permita saber cómo se están desarrollando las cosas para poder salir de tu escondrijo en el momento oportuno.

Así es cómo se desarrolla la jugabilidad. Te inmiscuyes por aquí, te escurres por allá, rebanas un cuello en este lado, vuelas una cabeza en el otro y, si alguien te pone en un aprieto, buscas un buen escondite y esperas a que se calme el panorama. En las zonas nuevas, estos cajones que te sirven de refugio (que encontrarás repartidos por todos los escenarios) son tan buenos que te costará dejarlos, pero no tardarás en habituarte al comportamiento de los vigilantes y a percatarte de que puedes superar una zona y caminar sin ser visto. Sin embargo, cuando salgas volverán los guardias e incluso las cámaras que hayas destruido volverán a funcionar. También »

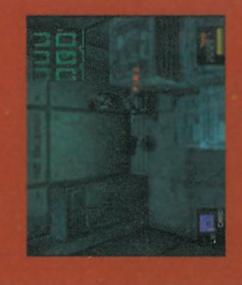


¡TRUCOS!

● En el primer nivel, cuando tengas en tu poder el pase del nivel, baja al piso inferior y date una vuelta por las celdas en las que encontrarás todo tipo de ítems, entre ellos granadas y munición. Pero ten cuidado, porque dos de las baldosas del suelo están un poco sueltas, como sucede en



los mejores juegos de plataformas, y como te caigas te enfrentarás a la peor de las muertes, un precio muy alto por unas cuantas cargas explosivas, algo de protección y un puñado de granadas.



¿Quién es esa chica?

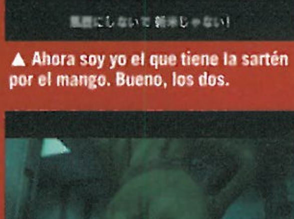
●Después de irrumpir en la cárcel una dama te encañonará con su arma pero ¿quién es esa chica?



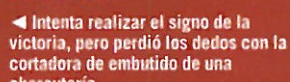
▲ ¿Es que ninguno de esos guardianes se da cuenta de que les están disparando desde su izquierda y no desde el frente?



▲ Seguro que podemos enfrentarnos al problema de forma civilizada.



▲ Ahora soy yo el que tiene la sartén por el mango. Bueno, los dos.



▲ Ese trasero es de una chica, eso seguro. Esas redondeces son inconfundibles.



◀ Intenta realizar el signo de la victoria, pero perdió los dedos con la cortadora de embutido de una charcutería.



Rojo sobre negro

● Cuando te colocas las gafas de visión nocturna puedes ver en la oscuridad. Son sensibles al calor, por eso resultan tan efectivas.



▲ A pesar de llevar unas gafas térmicas no resultas invisible, tan sólo en una oscuridad absoluta. Tranquilo, es un fallo que cometemos todos.



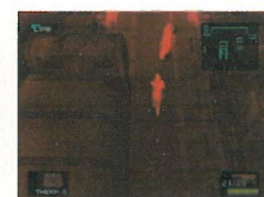
▲ Oye, te prometo que yo ni lo toqué. Palabra.



▲ El guardián no puede verte, así que olvídate de él y... Oh, mala suerte.



▲ Ésta es la vista desde uno de los conductos del aire cuando te pones las gafas de visión nocturna. Eso son unas piernas.



▲ Creo que Snake está persiguiendo a otra víctima. Es un tipo insaciable.



▲ Por fin parece que Snake ha aprendido la lección y prefiere huir de los problemas.

Rodar y rodar...

● Si te dedicas a saltar de un lado a otro sobre la nieve medio derretida, el guardián acabará por mosquearse y tendrás que machacarlo.



▲ «Ajá», piensa Rolf en un castellano muy germánico. «Así que alguien ha pasado por aquí antes que yo. Tendré que investigar.»



▲ «¿A dónde habrá idor?», se pregunta con su acento alemán. «Continuarré con la infestigación.» ▶



▲ «Mein gott. Me rrrindo, odio tener que hacer el papelito de alemán», continúa, «pero es que me preocupan estas huellas».



▲ «Shck» Ese es el ruido que hace la pistola con silenciador.



▲ «No», masculla Rolf. «Shck, shck», dice la pistola.

▲ ¿Qué tal te sientes ahora? Este truquillo es una pasada.

Metal Gear Solid

PlayStation Power ¡Genial!





▲ Las escenas de vídeo son muy violentas, pero de una calidad inenarrable.

◀ Una de las excelentes escenas de vídeo con Snake columpiándose.

Primera persona

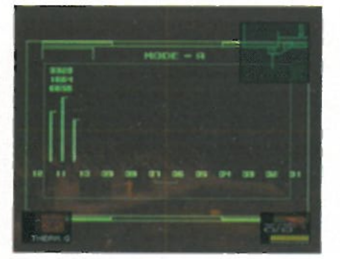
● No estarás jugando todo el rato con un enfoque en primera persona como el de *Doom*, pero puedes acceder a él con sólo pulsar el botón de Triángulo, sobre todo cada vez que veas que el propio juego te PIDE que dejes de vagabundear con esa tercera persona típica de *Tomb Raider*. Aquí tienes algunos ejemplos.



▲ Éste es el enfoque de la dama que encontrarás en las celdas desde encima de su cabeza. Snake es un tipo rarísimo.

▶ Utiliza las rejillas para estudiar las zonas antes de imbuirte en ellas.









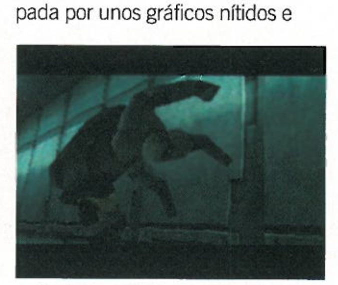


▲ Puedes estudiar los movimientos de los guardianes y preparar una ruta que te permita seguir adelante sin tener que matarlos a todos. Puedes intentar esquivarlos o hacer que entren en razón.

hay cruentas batallas con armas que, en más de una ocasión, te harán perder la sangre fría y no podrás evitar salir por piernas. De este modo, resulta prácticamente imposible disparar con precisión. No obstante, si mantienes la cabeza fría y te mueves con confianza seguro que ganarás. El brillante juego de enfoques de cámara ayuda a realzar esa ambientación de amago y ataque constante. Pongamos un ejemplo: cuando te acerques a una pared, en más de una ocasión, te situarás de espaldas a ella para hacer presión o bien para deslizarte a derecha o izquierda. Cuando estés con la espalda contra un muro, la cámara se situará a la altura de la cabeza y en un ángulo de unos 45 grados. Si empujas la pared, la cámara descenderá a la altura de la cintura y enfocará hacia adelante, con lo que podrás disfrutar de las clásicas escenas en las que apareces tú en un lado de la pantalla, empapado en sudor y de cara a la cámara, y un vigilante fisgoneando ajeno a todo justo a tu lado. Es una técnica empleada hasta la saciedad en las películas, pero sienta un precedente único en el entorno de los videojuegos.

Y por último, cuando piensas que con la estupenda ambientación y los estigmas perfectos ya es suficiente, llega el increíble movimiento de los personajes. Los vigilantes desenfundan sus armas, te golpean en la cara con la culata, vuelven a enfundarlas con gesto firme para, acto seguido, liarse a tiros con tu cuerpo extendido. La forma en que corres medio agachado o estrangulas a la gente es del todo creíble. Incluso puedes agarrar a uno de estos vigilantes durante unos segundos para utilizarlos de escudos humanos.

La jugabilidad prescinde de triquiñuelas, incita al suspense, cuenta con una curva de aprendizaje perfecta y es lo suficientemente adictiva como para mantenerte despierto durante toda la noche, y que conste que no estamos exagerando. Porque *jugarás* durante la noche. Además, se encuentra arropada por unos gráficos nítidos e



▲ Snake pasa de la fama, el glamour y la fortuna.

▲ Sortea a los vigilantes dormidos con sigilo para evitar la alarma... y la muerte.

impresionantes y por un sistema de control sencillo y una pantalla muy bien ordenada. Es un juego diseñado para un manejo fácil. Parece como si tú dirigieras la partida y te vieras precipitado a una serie cada vez más adictiva de desafíos. En pocas palabras, es el mejor juego de su género para PlayStation. Si lo que pretendes es recorrer medio mundo embutido en la piel de una chica de senos que desafían las leyes de la gravedad, adelante; si prefieres bañarte en ríos de sangre y gritar de terror cada vez que veas a un *zombie*, allá tú. Pero si lo quieres es saber qué siente un espía secreto de alto nivel en un juego elevado a la máxima potencia, *Metal Gear Solid* es lo que estás buscando. Deberías dar gracias por su existencia, y también dar las gracias a la PlayStation por evolucionar tan deprisa. Pero también tendrías que lamentarte por una fecha de lanzamiento tan lejana aún. Los chicos de Konami deben estar expectantes ante su próxima puesta a la venta en Europa. Nosotros no podemos hacer más que darles las gracias por semejante joya de título. Lástima que, hasta que no lo podamos ver en las estanterías de las tiendas, tengamos que conformarnos y esperar impacientes. PSP



Será duro aguantar hasta el mes de enero para que llegue el lanzamiento de *MGS*, pero, aun así, es el mejor juego para PlayStation que puedes comprar con tu dinero.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ El juego con mejor aspecto ➕ El juego más fascinante ➕ El juego con mejor trama ➕ Con los mejores enfoques de cámara... ➕ ... y los mejores personajes ➕ de la PlayStation	➖ No saldrá a la venta hasta el año que viene. ¿¿Por qué nos mantienen tanto tiempo a la espera??

Puntuación 98%

¡TRUCOS!

● De nuevo en el primer nivel, si giras por la esquina que desde la entrada te conduce a la celda, encontrarás una escalera que te permitirá el acceso a las celdas y también te dejará contemplar a una chica haciendo sentadillas con una camiseta ajustada. Sin embargo, si reprimes las prisas por subir la escalera podrás ver que, a su lado, hay una salida de aire en la que hay una reserva de energía.



Una caja

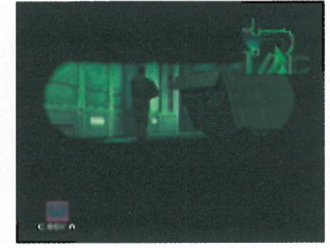
●Ya sabíamos que Snake estaba un poco loco. Uno de sus «disfraces» favoritos es una caja, una caja de cartón. Menos mal que, como mínimo, por una vez las dichosas cajitas pueden ser de alguna utilidad.



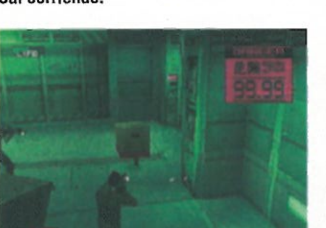
▲¿Una caja de cartón que quiere subir en ascensor?



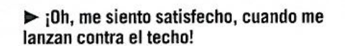
▲ Ha visto moverse a la dichosa caja. Sal corriendo.





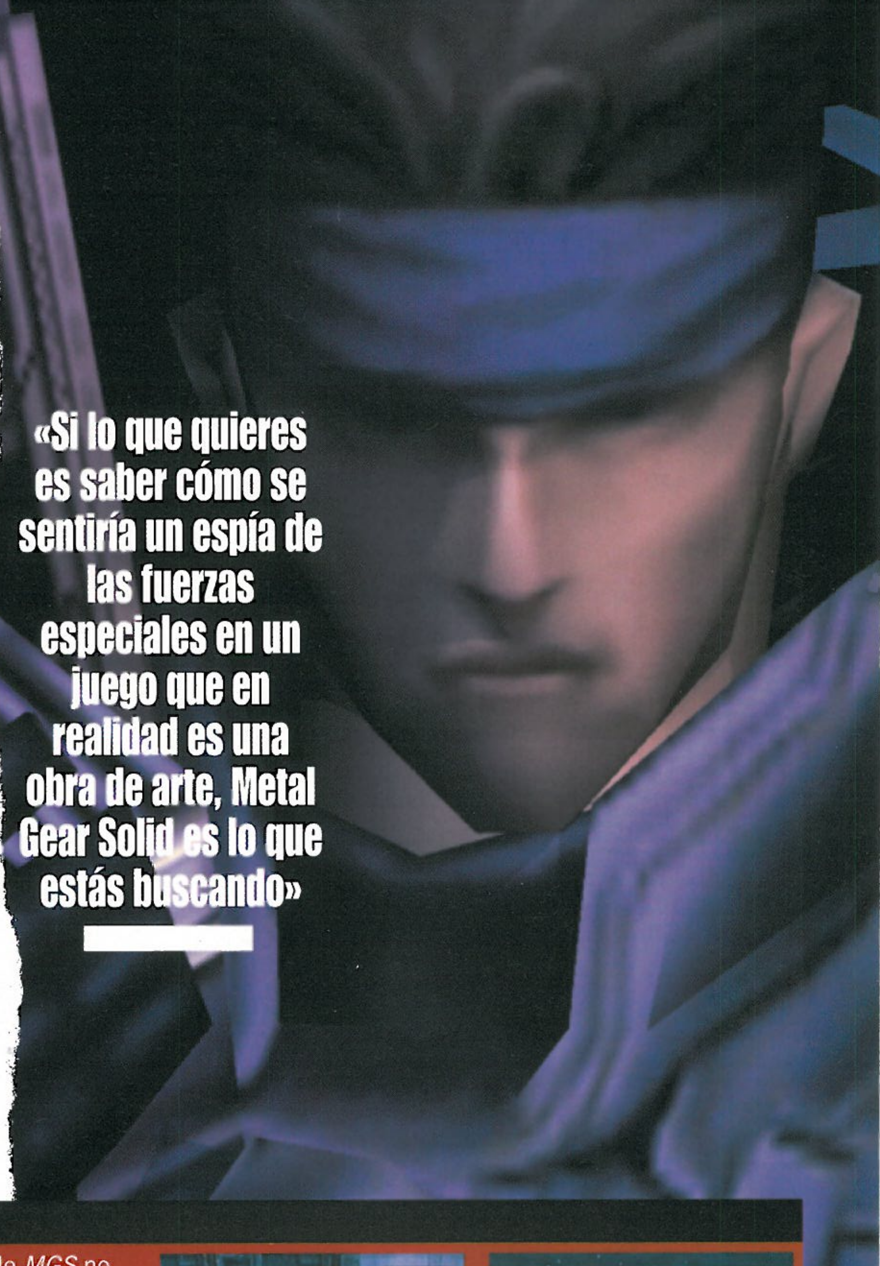


▲Las heridas han sido demasiado graves y la caja ha muerto.



▶ ¡Oh, me siento satisfecho, cuando me lanzan contra el techo!





«Si lo que quieres es saber cómo se sentiría un espía de las fuerzas especiales en un juego que en realidad es una obra de arte, Metal Gear Solid es lo que estás buscando»

Espía

● La razón de ser, el objetivo final, el meollo de la cuestión de *MGS* no es otro que el de permitir que nosotros, unos tipos normales, podamos llevar una vida normal para que, al llegar a casa, podamos transformarnos en el aventurero más duro, frío, despiadado, inteligente y ocurrente de esta orilla del Atlántico. Ten en cuenta que se trata de uno de los mejores juegos del año, sino del mejor. O mejor dicho, del año que viene.



▲Observa a Snake, impertérrito y eficiente, que envía al guardián al otro barrio.



▲Snake tendido en el suelo mientras lo acribillan, preguntándose el por qué de todo esto.



▲Creo que esos vigilantes te han detectado. No pierdas ni un segundo y escóndete.



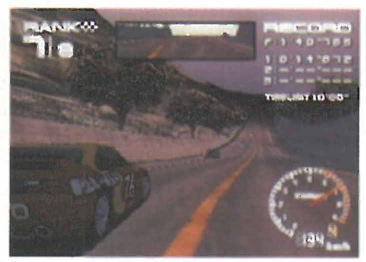
PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

● Primer contacto

Ridge Racer

¿Quién decía que no se podía mejorar?



▲ Puede que *Gran Turismo* sentara las bases hace apenas unos meses, pero todo apunta a que los chicos de Namco vienen dispuestos a recuperar su corona.

Según la tradición, los japoneses suelen trabajar sin hacer mucho ruido en los juegos más increíbles y ahora, sin previo aviso, Namco acaba de presentar un título impresionante cuya fecha de lanzamiento en Japón, aunque parezca increíble, será en diciembre. O sea, ya mismo.

Al principio no podíamos creer que estas imágenes pertenecieran a la versión para PlayStation, ya que su aspecto es bestial. Pero desde Namco aseguran que son para la gris de Sony y, lo que es más importante, nunca ha habido una versión arcade.

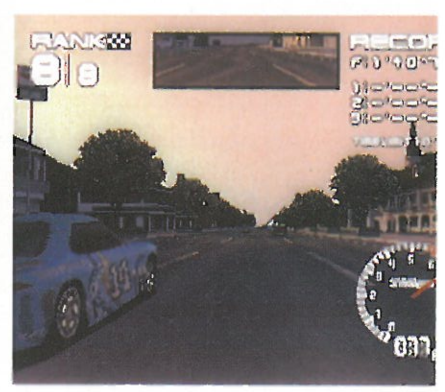
De momento, no tenemos muchos detalles, pero hemos descubierto que habrá un total de ocho circuitos y unas 300 «variaciones» de vehículos para pilotar. La verdad es que por ahora sólo dispone de una pequeña selección de coches entre los que escoger y una gran gama de variados esquemas de color (incluyendo diseños procedentes de varios títulos arcade de Namco como *Dig Dug*, *Pac Man* y *Xevious*).





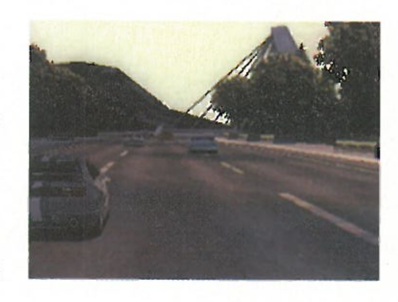
▲ Resulta difícil discernir si es de verdad o no. No sé si podremos aguantar hasta que lo lancen al mercado.

Las luces y las sombras producirán efectos espectaculares, aunque los fans más incondicionales de *Ridge Racer* estarán encantados de saber que los controles y la jugabilidad que incorporará esta versión apenas han sido retocados. El modo principal de *Ridge Racer 4* será Grand Prix. En este modo, un equipo de carreras te contrata y, gracias a grandes dosis de Inteligencia Artificial, tienes que trabajar con tu «experimentado» equipo para (al final) ganar tantos trofeos como te sea posible. En cuanto se acerque la fecha de lanzamiento seguro que tendremos más noticias de otros modos, pero de momento no está mal para empezar.

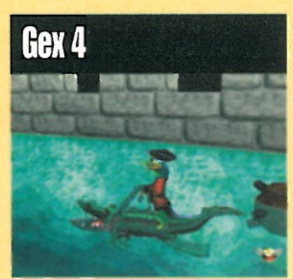




▲ Los escenarios de fondo también parecen fotos de verdad. Esto es demasiado.

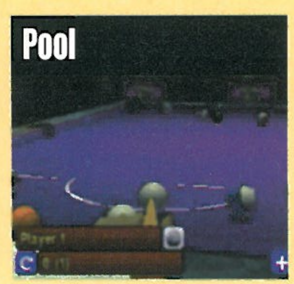


Gex 4



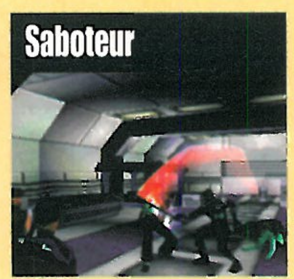
● Continúan las peripecias lagartijeras. Aventura de plataformas de exploración libre con nuestro reptil rastrero favorito.

Pool



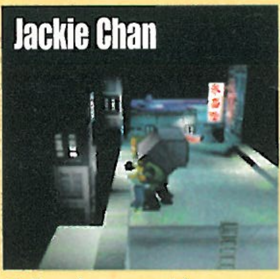
● Por fin puedes marear las bolas sobre el tapiz a tu libre albedrío. Enfréntate a otros genios del billar para ganar algunas pelillas y, de paso, hacer buenos amigos.

Saboteur



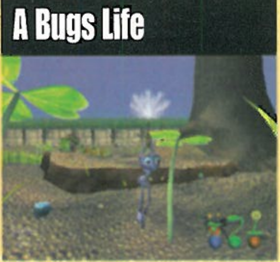
● Más acción ninja de otra empresa de desarrollo. Un juego que viene dispuesto a plantar cara a *Tenchu*.

Jackie Chan



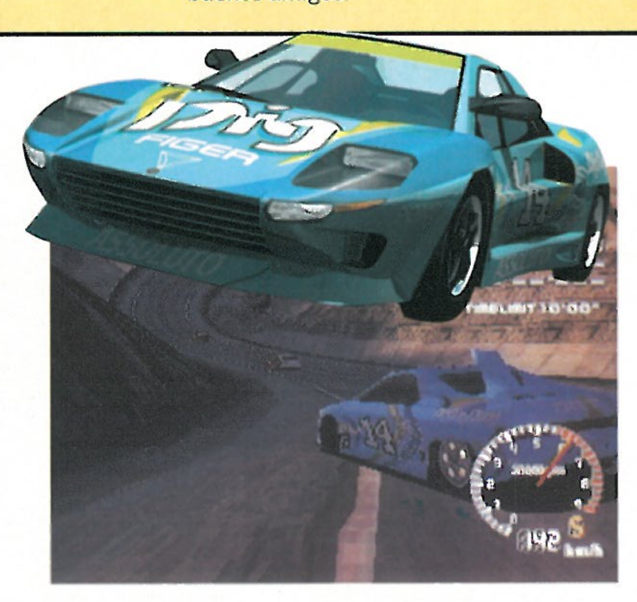
● Puede que esté mayorcito, pero sigue siendo capaz de patearte el trasero. *Jackie Chan Stuntmaster* desafía a todos los que se atrevan con este frenético *beat 'em up*.

A Bugs Life



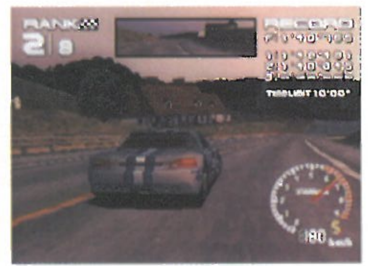
● Es grande, audaz y encantador. A Bug's Life es el título que eclipsará a todos los juegos con la ayuda de Disney Interactive, por supuesto.

4

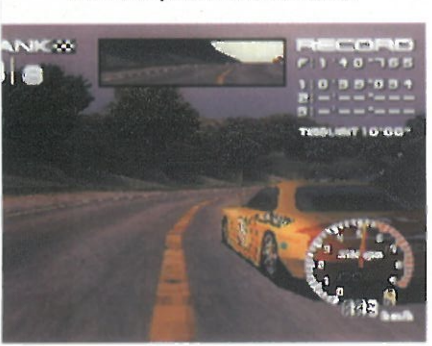


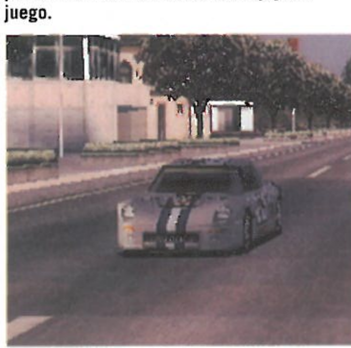


▲ Con esta puesta de sol puedes ver lo increíbles que son los efectos de luz.



▲ Nadie sabe cómo los chicos de Namco han podido mantener en secreto esta joya de juego.





▼ Eso podría ser una calle de tu propia ciudad. Ve corriendo a comprobarlo.



▲ Parece ser que el AC Cobra domina la carrera. Si el manejo se mantiene, seguro que se convierte en un clásico.

● **Noticias**

Smash Court Tennis 2

¡Acción en la pista! Namco admite que prepara el desarrollo de la secuela del mejor juego borrado de la historia

Uno de los movimientos más extraños y desconcertantes de la historia de los videojuegos tuvo como protagonistas a dos de los grandes de la industria consolera. Sony y Namco fueron los culpables, y su crimen consistió en cancelar el mejor juego de tenis que se había creado jamás: *Smash Court Tennis*.

La depurada jugabilidad del *Smash Court Tennis* original es lo que hizo que su prematura muerte fuera algo difícil de digerir.

Pues bien, parece que la dama justicia vuelve a campar por el reino PlayStation y las potencias que en su día nos fallaron han decidido lanzar la tan esperada secuela. ¡Genial!

Todo apunta a que *Smash Court Tennis 2* incluirá más personajes, más localizaciones extrañas para las pistas y muchos movimientos nuevos. Una de las nuevas habilidades de los tenistas es un Super Smash que va más allá de los movimientos especiales del título anterior. ¡Estupendo!

Se supone que está a punto de hacer su aparición en Japón. Cruza todos los dedos que puedas para que la secuela de uno de nuestros juegos favoritos de todos los tiempos llegue a nuestras tierras el año que viene. PSP



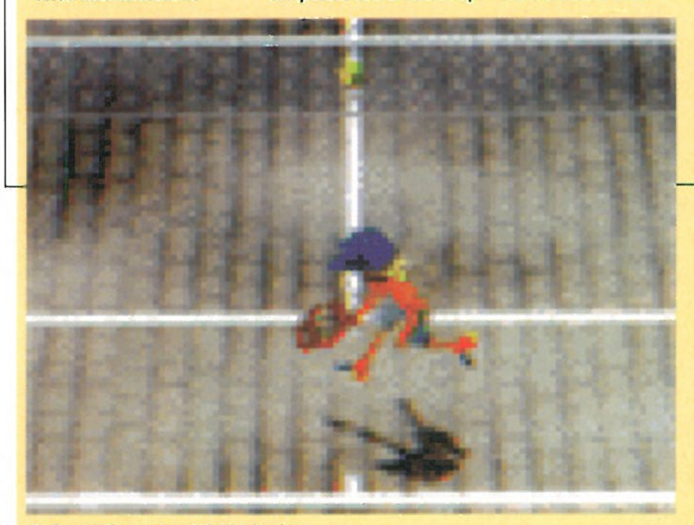
▲ Los *sprites* también serán más detallados.



▲ Seguirá siendo compatible con el Multi-Tap.



▲ Niveles de entrenamiento extra.



▲ *Smash 2* promete el doble de pistas.

● ¡Es machacante, estupendo, fabuloso!

● Puesta al día

Cool Boarders 3

Ya puedes ir desempolvando tus tejanos de pata ancha, el gorro de lana de colorines y empezar a planchar tu camiseta de diseños tribales. Vamos a practicar un poco de snowboarding por esas pendientes nevadas

Vuelve el vértigo y la velocidad vertiginosa del *snowboarding*, y seguramente estamos ante la mejor versión para PlayStation hasta la fecha. Sony ha tenido la oportunidad de practicar con *Cool Boarders* y *Cool Boarders 2* y parece que por fin ha dado en el clavo.

Las entregas anteriores les hicieron ganar un montón de fans y muchos imitadores. Por lo tanto, no sorprende que con *Cool Boarders 3* hayan aprendido del camino andado y mejorado la fórmula en muchos enteros.



▲¡Una, dos, tres! ¡Allá vamos! Las salidas son mejores que en entregas anteriores.

Todos los personajes entre los que puedes elegir son únicos e intransferibles, y en su rendimiento en las pistas es donde se aprecian las grandes mejoras. Por muy decepcionante que te parezca, debes guardar una estrecha relación con el personaje que escojas. Cuando caes, te estremeces, pero su rápida reacción para incorporarse evita las posibles antipatías y frustraciones que podrían malograr vuestro rendimiento.

En la redacción todos pensamos que el aspecto del juego es mucho más nítido que en versiones anteriores, algo que se agradece al contemplar las 20 tablas que tienes a tu disposición. Cada tipo de tabla se divide en varios grupos y sirve para un propósito determinado. Una tabla Alpine es muy rápida pero no sirve para las piruetas. El ejemplo contrario sería una tabla para Estilo Libre, ideal para todo tipo de cabriolas. Puedes descender por cinco montañas reales, aunque no queda muy claro si las pistas por las que te deslizas son así en realidad. No obstante, si te apetece, puedes intentar romperte el cuello en el Everest.



▲ Puedes intentar saltar sobre una fila de coches para demostrar tu pericia.



▲ Una de las medias rampas en una montaña para realizar piruetas.

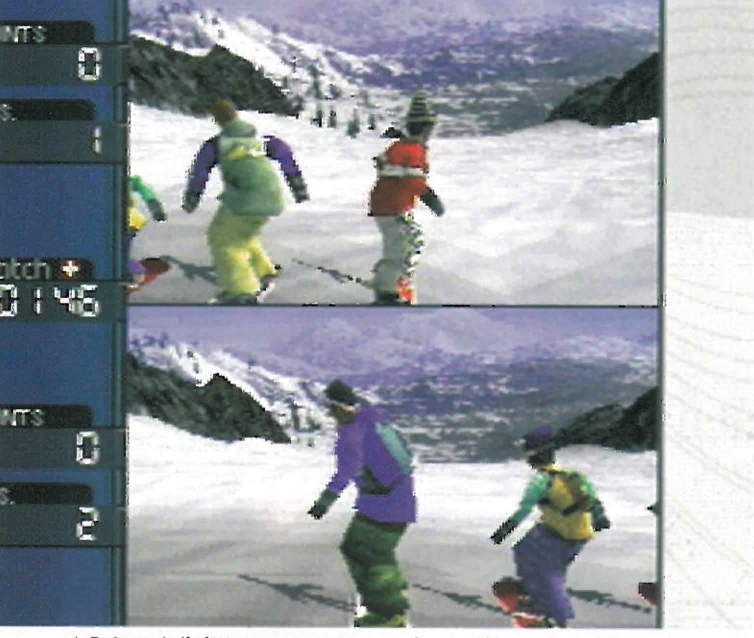
En estas cinco montañas puedes correr en un total de 30 pistas por las que podrás realizar algunas de las 34 piruetas diferentes que los personajes son capaces de llevar a cabo. Tomar la tabla con tus manos, *alley-oops*, giros en movimiento... no falta ni una.

¿Más datos? Si la acción para dos jugadores a pantalla partida no es lo tuyo, convence a tres amigos para echar una partida a cuatro bandas.

En un mercado saturado de títulos de *snowboarding* la mar de vulgares, se agradece que aún quede alguien que quiera explotar este género al límite. El juego promete. PSP



▲Con el retoque que han sufrido los gráficos, las carreras tienen mucho mejor aspecto.



▲ En lugar de limitarte a correr contra un amigo, también puedes incluir corredores controlados por el ordenador y competir contra ellos. La acción no se ralentiza lo más mínimo.



▲Si te desvías hacia tramos sin nieve puede ser desastroso.



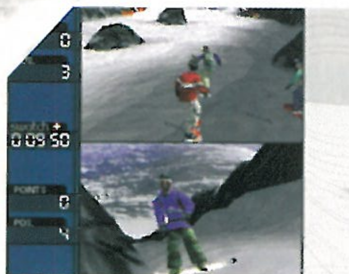
▲ Puedes fastidiar a los otros corredores con unos giros.

● **¿Más olimpiadas?**
Silicon Dreams ha anunciado tres nuevos títulos olímpicos basados en los juegos del 2000 de Sidney, en los Juegos Olímpicos de invierno del 2002 y en los del 2004. ¿Se han vuelto locos? ¿No saben que en el 2004 nadie jugará con la PlayStation? Por esa época ya estaremos disfrutando de la PlayStation 3.

● **Urban Chaos**
Otro juego que sigue en la línea de *Metal Gear Solid* y *Tenchu* es *Urban Chaos*. Se trata de una combinación de exploración sigilosa, agilidad física y artes marciales cuyo contenido es un poco confuso. La diferencia con los otros títulos radica en que puedes conducir vehículos además de enfrentarte a otros rivales en combates cuerpo a cuerpo. Se espera su lanzamiento para mediados de 1999.



▲ Quizá no lo veas, pero es una pasada.



▲ Al percatarse de que la cámara lo estaba enfocando, se ha parado para posar.





▲La cosa se complica cuando luchas por la mejor posición al encarar una rampa. No te pierdas los ropajes.

● Noticias

Éxito de participación en el torneo Tekken 3 de Ficomic

Un valenciano, Juan Caballé, fue el flamante vencedor del torneo *Tekken 3* de PlayStation que se disputó en el IV Salón del Manga y del Videojuego los pasados días 30, 31 y 1 de noviembre en La Farga de L'Hospitalet (Barcelona). En los puestos dos y tres quedaron Juan Antonio Montes (Terrassa) y Ángel Carmona (Sant Cugat), respectivamente. La lucha estuvo muy reñida desde el principio. De los 588 participantes (procedentes de todos los rincones del país) con que se inició el torneo, sólo 60 se clasificaron para la final (tres combates perdidos significaba descalificación, mientras que cinco ganados era el pase seguro a la final). Los 15 ganadores disputaron una liga y los cinco primeros, una liguilla de todos contra todos. Finalmente, Juan Caballé fue el que se llevó la copa soñada que le acreditaba como vencedor del torneo.



Según fuentes de la organización (Ficomic, Otakus, Sony, Centro Mail, Manga Films) unas 30.000 personas visitaron el Salón PSP





● Noticias

SIMO TCI

¡Hola! ¿Hay alguien en casa?

Un año más, el Parque Ferial de Madrid abrió sus puertas al SIMO, el Salón Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones. ¡Rápido! Pabellón seis, el de los videojueg... Pero ¿dónde...? Un momento. Se supone que en el SIMO los medios especializados y los aficionados a los videojuegos encontrarán carnaza en la que hincar el diente, como poco. ¿O no? Pues bien, no es que no le pusiéramos voluntad a la cosa —rastreamos hasta el último rincón del pabellón cual perros de caza—, pero el entorno PlayStation parecía haber sido engullido por un agujero negro. Los gigantes de la industria no hicieron acto de presencia. Bueno, estábamos nosotros, claro. Y varias



compañías distribuidoras de software y periféricos para PSX, como Casa de Software, Erbe, Guillemot, Netac y Ubi Soft.

Pero ¿y el resto? No nos desesperemos. Hagamos de montaña y vayamos a Mahoma, si hace falta. Uno: visita a las oficinas de Electronic Arts en Madrid, que estaba preparando el lanzamiento de *FIFA '99*. Nos contó que se está desarrollando un título sobre Indiana Jones que puede ser «la bomba». Dos: visita a las oficinas de Virgin. *Rival Schools* festeja su próxima entrada triunfal en las



estanterías de todo el país. Tres: visita a las oficinas de Proein. Los chicos de Codemasters nos presentaron *Music* y *Toca 2*. Magníficos (encontrarás un análisis de ambos en este mismo número).

Cielos, qué día tan fértil, pese a no pasar más de un cuarto de hora al cálido amparo del IFEMA. ¿Qué más se le puede pedir al pabellón seis del SIMO? ¿Que se reconvierta en templete de embutidos y conservas? PSP

Primer contacto

Gex 4

El alocado reptil que se cambia de ropa más veces que las Spice Girls en un concierto vuelve a la carga. ¡Otra vez!

Ya has completado *Gex 3D*? Pues prepárate para *Gex 4*. La empresa de desarrollo, Crystal Dynamics, ya ha empezado a trabajar en una continuación que no se conforma con ser una simple y aburrida secuela sino que quiere convertirse en la mejor entrega de la saga.

La diferencia más evidente la encontramos en los movimientos de Gex. Su forma de correr es mucho más realista y por fin la cámara que le sigue funciona a la perfección.

La calidad de los disfraces de Gex y de los entornos es tal que al principio pensábamos que funcionaba en alta resolución.

Como siempre, todos los niveles son temáticos, pero en esta ocasión están mucho más elaborados. Los mejores son un nivel del salvaje Oeste, en el que Gex luce un sombrero mexicano y un gran bigote, otro en el que practica *snowboarding* y por último uno en el que debe trepar por una planta de habichuelas gigantesca y enfrentarse al malo que le espera arriba, como en el cuento tradicional.

Pero lo mejor de todo es el rumor que corre acerca de la aparición de los personajes de los *Vigilantes de la playa*. Parece ser que se avecinan buenos tiempos para los amantes de los reptiles. PSP



▲Gex en el nivel egipcio. Sus disfraces son una pasada.



▲ La mayoría de los malos todavía no aparecen, pero el aspecto de Gex es impresionante.



▲Gex sería incapaz de mostrarse cruel con los animales. Seguro que lo está ayudando.



▲ Gex sobre un simpático jamelgo en un nivel inspirado por Clint Eastwood. Aunque no creemos que el rey del Salvaje Oeste se pusiera un sombrero como el que lucen los guiris en Benidorm.



▲Gex puede conducir montones de cosas. ¿No tienes bastante con los burros? Pues toma cocodrilo. Muy útil en el nivel de los piratas del Caribe.







O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS

● Puesta al día

Pequeños Guerreros

¿Te apetece un cóctel de coches, armas grandes y turistas?

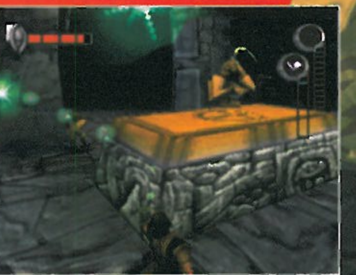
Suena extraño, pero no descartes la idea que aporta *Pequeños Guerreros*, porque su trama podría considerarse como «alternativa». Cuando en una fábrica de juguetes muy avanzada colocan los chips equivocados a unos soldados en miniatura empiezan los problemas. Sobre todo cuando los pequeños soldados deciden pensar por sí solos.

En esta aventura debes controlar a Archer, el líder de los pacíficos Gorgonites, que debe guiar a sus fuerzas hacia la batalla final con Chip Hazard, el jefe de los soldados con los chips equivocados.

Sin duda, el juego le debe mucho a *Tomb Raider* (ya que la moda de los juegos basados en licencias de pelis sigue por esos derroteros). Pero *Pequeños Guerreros*, gracias a un total de 20 niveles, modos para uno o dos jugadores, enemigos súper inteligentes y muy autónomos, diez armas diferentes y unos gráficos la mar de atractivos, podría ser mucho más grande de lo que su nombre da a entender. PSP

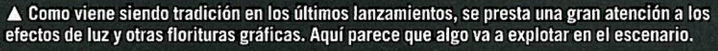


▲ Los gráficos de *Pequeños Guerreros* son muy originales.









▲ Como viene siendo tradición en los últimos lanzamientos, se presta una gran atención a los efectos de luz y otras florituras gráficas. Aquí parece que algo va a explotar en el escenario.





▲ No te aburrirás con tanto enemigo diferente.



▲ Puedes recoger un montón de power ups. Cada uno tiene un aspecto y un efecto diferente.





POCKET FIGHTER

ポケットファイター

¡¡¡ATREVETE A ZURRAR A ESTOS CHIQUITINES!!!*

* No va a ser fácil. Así que, si tienes un primo que toma mucho zumo, llámale.
* Virgin Interactive no se responsabiliza de los daños que te ocasionen.
* Antes de hacerlo, reza todas las plegarias que sepas.









Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Primer contacto

Saboteur

¿Un hombre y su perro? Sustituye a los granjeros por ninjas con katanas y ya lo tienes

N*inja* lo intentó pero falló en los gráficos, *Tenchu* es un buen ejemplo y *Fighting Force*, bueno, cuanto más se diga de éste mejor. Si hablamos de artes marciales y espadas, creemos que *Saboteur* es de lo mejorcito que se ha visto hasta ahora.

Controlas a un ninja que, en sus continuas luchas a través de los niveles, se dedica a mutilar y rebanar a todo aquél que encuentra a su paso. Pero también debe resolver *puzzles* al estilo de *Tomb Raider* y dedicarse a la exploración sigilosa en la tradición de *Metal Gear Solid*. Parece demasiado bueno para ser verdad. Pero lo cierto es que, de momento, cumple con las espectativas.

A nosotros lo que más nos ha gustado es el perro al que puedes mandar que ataque a los malos. ¡Es una pasada!

La versión para PC está casi acabada y tiene un aspecto impresionante. Si *Saboteur* para PlayStation es parecido, más o menos en primavera podremos pasárnoslo en grande con este título. Sigue al loro. PSP



▲Por suerte, el sistema de lucha es muy sencillo. Encara a la persona que quieres rebanar y... ¡adelante! Al fondo puedes ver al perro, preparado para entrar en acción en cualquier momento.

● Noticias

Gamebooster

Si eres un gran aficionado a la Play pero no quieres ser infiel a tu Gameboy de toda la vida tenemos la solución a tus problemas. La cadena de establecimientos de informática y videojuegos Centro Mail te ofrece la posibilidad de usar tus juegos de Gameboy en tu consola PlayStation. ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? El aparato en cuestión recibe el nombre de Gamebooster. Y no sólo eso sino que dicho artilugio incluye algunos trucos para una gran cantidad de juegos Gameboy. Además, te permite la búsqueda de trucos propios para ésos u otros juegos. Y por si todo esto fuera poco, el Gamebooster contiene en memoria un título propio para Gameboy llamado *Rebound*. PSP

● Primer contacto

PocketStation

Hace unos cuantos meses te hablamos del Asistente Digital Personal (PDA) de Sony. Pues bien, volvemos a él y esta vez para contarte que según todas las informaciones que nos han llegado ha cambiado de nomenclatura. Su nombre actual: PocketStation (bastante más apropiado). Fuentes de Sony revelaron hace unos días que dicho artilugio se comercializará en Japón a partir del día 23 de diciembre a unos 3.000 yens (alrededor de 3.000 pesetas). Pero ahí no acaba todo. Nos hemos enterado que el PocketStation será compatible a principios del año que viene con más de 30 títulos de PlayStation, tanto de Sony como de otras compañías de Software. El Pocketstation será de la misma medida que una tarjeta de memoria normal (aunque tendrá el doble de grosor) y, después de suavizar la parte frontal de los botones, podrá encajar a la perfección en la ranura que tiene la consola gris para la tarjeta de memoria. Otra de las características que se había apuntado es la posibilidad de transmitir información entre diferentes PocketStation mediante rayos infrarrojos, además de poder comunicarse también con las cámaras digitales, los televisores y los equipos de alta fidelidad de Sony. Se calcula que su precio en nuestro país rondará entre las 7.000 y las 12.000 pesetas. PSP

● Puesta al día

Pro Pinball Big Race USA

Si eres un aficionado a los juegos de pinball estás de suerte porque llega la tercera entrega de la serie Pro Pinball. Se trata de *Big Race USA*. El título te propone una carrera a través de Estados Unidos en la que la habilidad de conducir más rápido que los demás la deberás demostrar sobre las diferentes mesas de pinball que tienes en cada una de las etapas de la carrera. Podrás configurar todos y cada uno de los elementos del juego. Pero eso no es todo. Entre las principales características de *Big Race USA*, cabe destacar los gráficos de alta resolución, la posibilidad de jugar con hasta 10 bolas simultáneamente, los efectos sonoros y la música con calidad Dolby Surround, los cinco niveles de dificultad, las docenas de estadísticas de juego, los cuatro *flippers*, la posibilidad de dos jugadores simultáneos, los ocho ángulos de vista diferentes del tablero... y un sinfín de cosas más. ¿A la tercera va la vencida? ¿Estamos ante el mejor juego de pinball jamás creado? PSP



● Noticias

Piratería en Valencia

Hace unos meses que os venimos hablando de ello. Se trata de la piratería y de las intervenciones de los cuerpos de seguridad del Estado para erradicarla. Si en el pasado número de *PlayStation Power* la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) y la Federación Antipiratería (FAP) comentaban, entre otras, las intervenciones realizadas en Cataluña, Madrid y Andalucía, en esta ocasión la «beneficiada» ha sido Valencia. La Brigada Provincial de la Policía Judicial del Cuerpo Nacional de Policía intervino hace unos días 104 discos compactos, entre los cuales se encontraban CD de videojuegos para PlayStation, cinco consolas y 10 chips multisistema. Todo este material fue confiscado en el domicilio de un particular, el cual ofrecía su mercancía a través de un teléfono móvil. Los hay que no aprenden. PSP

Últimas noticias

● Warzone 2100

Warzone 2100 es un título de estrategia y acción en tiempo real que se ambienta en la Tierra en el siglo XXI. Tu objetivo es conquistar Norteamérica y recuperar tecnologías perdidas. La acción es muy parecida a la de *C&C*, ya que debes investigar y desarrollar unidades y explorar los entornos. Su lanzamiento será a principio de 1999.

● Pro 18: World Tour Golf

Otro título de golf más. Con circuitos, golfistas y palos reales podrás hacer que la bola se introduzca en el preciado hoyo. También se espera que aparezca a principios del año que viene.

● Global Game, en España

Global Game Europe es la cadena de videojuegos en franquicia más grande de Europa. Tras su éxito en países como Italia y Suiza, tiene la intención de inaugurar, en breve, su filial Global Game España en Valencia. Pero no te preocupes si no vives en dicha ciudad porque en los próximos meses más de 20 tiendas Global Games abrirán sus puertas en nuestro país. Paciencia.

● Noticias

Guillemot

Guillemot

Los chicos de Guillemot International han anunciado recientemente la nueva estrategia de la compañía. Se trata de un reposicionamiento de la identidad corporativa del grupo con lo cual pasará a conocerse como Guillemot Corporation. Ya se han puesto manos a la obra y han diseñado un nuevo logo, así como un nuevo packaging para sus productos. El principal objetivo de la empresa francesa, asentada ya en nuestro país (con oficinas en Sant Cugat del Vallès, Barcelona), es «crear una marca visualmente potente, que inspire confianza y que sea fácilmente reconocible por los consumidores que buscan productos de alta calidad», comenta Iván Díaz, relaciones públicas de la empresa. Por si alguno de vosotros desconoce la historia de la compañía ahí van unos cuantos datos. Guillemot Corporation está ubicado en Carentoir, Francia. Lleva 15 años en el sector y se dedica a la fabricación y distribución de hardware multimedia. Además ha contribuido en el campo de la innovación a través de su línea de accesorios para PC y consolas. Los productos de Guillemot se comercializan en más de 30 países. El grupo está formado por 22 empresas y tiene filiales en 10 países, entre los cuales se encuentra España. Hasta ahora los productos de dicha compañía eran distribuidos por la también francesa Ubi Soft Entertainment. PSP

● Noticias

Abe's nominado a los Oscar

Sí has leído bien y no, no te has equivocado de revista. La Academia ha aceptado la presentación de *Oddworld: Abe's Exoddus* en la categoría de cortometraje de animación. Como te puedes imaginar, sus creadores Oddworld Inhabitants, están encantados con la noticia, ya que se trata de la primera vez que la Academia acepta para concursar un corto animado procedente de un videojuego. El cortometraje de animación se desarrolla en un lugar ficticio Oddworld y sigue las aventuras de Abe, un Mudokon que tiene que rescatar a sus semejantes, obligados a trabajar en una mina como recolectores de los huesos de sus antepasados, exhumados sin ningún escrúpulo. *Oddworld: Abe's Exoddus* es la secuela de *Oddworld: Abe's Oddysee* que salió a la venta para PlayStation el año pasado. Desde entonces, se han vendido (entre la versión para PSX y para PC) más de un millón de copias en todo el mundo. No nos queda más que dar la enhorabuena a los chicos de Oddworld Inhabitants y desearles ¡Suerte! PSP



● Primer contacto

Pool

Guárdate las pagas porque Pool ya está aquí, y viene dispuesto a acabar con el negocio de más de un bar

No, de momento no se llama *Actua Pool*, pero todo se andará, ya que los chicos de Gremlin son los encargados de esta versión virtual del entretenimiento en bares y pubs por excelencia. El que no conozca el billar es que es muy viejo o está loco, así que romperemos la norma por una vez y os diremos qué aspecto tiene.

A medida que disputas el campeonato, deberás jugar en diez salas de billar diferentes.

Tanto la mesa como el jugador y las bolas son en 3-D, y también hay un montón de mesas alternativas y de diseño en las que desarrollar tus habilidades tras unos cuantos tragos.

Quizá sea demasiado pronto para dar un veredicto, pero se incluyen todas las leyes que rigen las trayectorias de las bolas, por lo que su aspecto es inmejorable.

¿Será éste el inicio de un nuevo género que incluya *Actua Dardos, Actua Poker o Actua Litronas?* Cosas más extrañas se han visto. PSP



▼ Puedes elegir el ángulo desde el que golpeas la bola, como en la vida real.



● Primer contacto

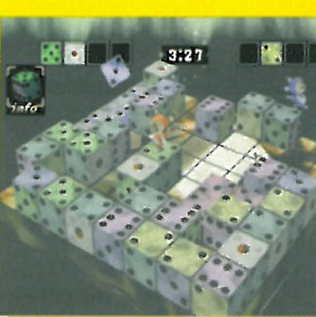
Devil Dice

¿Cómo? ¿Un rompecabezas con gigantescos dados tridimensionales? Cuidado, los dados los lanza el diablo

En la redacción estamos acostumbrados a ver juegos fantásticos y títulos tan malos que dan ganas de llorar. Pero, de vez en cuando, también tenemos que enfrentarnos a los juegos más extraños que uno pueda imaginar. Nos picó mucho la curiosidad cuando nos avisaron que nos llegaría un título llamado *Devil Dice*. ¿De qué trataría? ¿Un juego demoníaco de dados? Por fin se reveló la gran verdad. Y habíamos dado en el clavo.

Devil Dice se sitúa en un mundo repleto de dados (quién lo iba a decir). ¿Y quién hace rodar los dados? Pues los demonios, claro está. Pero no se trata de los hijos diabólicos del demonio que vive entre las llamas eternas del fuego del infierno. Son diablillos pequeños y acrobáticos como los de los dibujos animados.

No te desanimes y sigue leyendo. Tienes que hacer desaparecer los dados colocándolos en filas con el mismo número de puntos. Parecido al dominó pero no es exactamente igual. Los diablillos hacen rodar los dados por ti, y tienes que ser más listo que tu rival a la hora de deshacerte de tantos dados como te sea posible. Jugamos una partida y parecía divertido. PSP



● Primer contacto

Michael Owen's World League Soccer '99

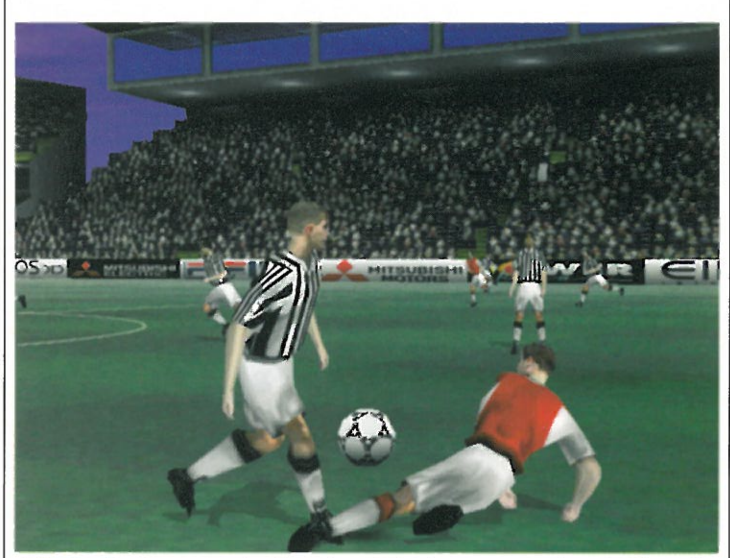
Un simulador de fútbol que seguro que gusta a las chicas

World League Soccer. Un juego odiado por unos y amado por otros. Pero la secuela que presenta Michael Owen tiene que ser buena a la fuerza. ¿O no?

De momento, tiene buena pinta. Silicon Dreams, encargados de su desarrollo, han prometido mejorar en muchos enteros el *engine* anterior. Lo hemos visto y estamos impresionados.

El cambio más evidente es el paso hacia los gráficos de alta resolución. Al mismo tiempo, se ha retocado el aspecto de los jugadores, cuyos perfiles son ahora mucho más suaves y sólidos, quedando lejos los tiempos de los ángulos marcados. Pero una mejora que, de momento, parece que afecta a la acción son las sombras dinámicas que han empleado para los estadios. Cuando el balón o un jugador entra en una zona del campo cubierta de sombras, tienes que acostumbrar a tus pupilas a la oscuridad para poder discernir lo que está pasando.

No obstante, los aspectos positivos superan con mucho a los puntos negativos que de momento hemos encontrado. Puede que *Michael Owen's* sea el único simulador de fútbol que pueda competir con *ISS Pro '98* en términos de jugabilidad. Al igual que en esa joya, hacen falta pases muy precisos para anotar, y la defensa es vital para ganar algunos partidos. No esperes acción arcade ni marcadores abultados. PSP



▲ Ese tipo de rojo no se ha enterado que las entradas duras son merecedoras de tarjeta roja directa.



▲ Qué posturas más raras para recibir el balón.



▲ .Por si no sabes inglés, eso significa gol.

● Primer contacto

Rat Attack

Los gatos van a salvar el mundo. Las solteronas están de enhorabuena..

Los Scratch Cats son un grupo de felinos de élite que vienen dispuestos a evitar la hecatombe en la Tierra. Su objetivo no es otro que el de acabar con una plaga de ratas destructivas.

Para empezar, diremos que *Rat Attack* es muy colorista. Como puedes ver en estas imágenes, los niveles son tan llamativos que casi podría decirse que hay que utilizar gafas protectoras para jugar.

El objetivo es matar a todas las ratas que hay en las salas que conforman los niveles. Las ratas se extienden y empiezan a destruir todo lo que hay en las salas y, si consiguen dañar un número concreto de objetos, tú pierdes.

Tu gato va armado con un aspirador de ratas que recibe el ajustado nombre de Eraticator y que, una vez cazados, conduce a los roedores al Destroyer.

A medida que avanzas, las ratas son cada vez más endiabladas. Al final aparecen unos dispositivos llamados Multipliers y Mutators que impiden progresar. Si a toda esta trama le añades la angustia de un tiempo limitado, consigues un juego frenético a más no poder.

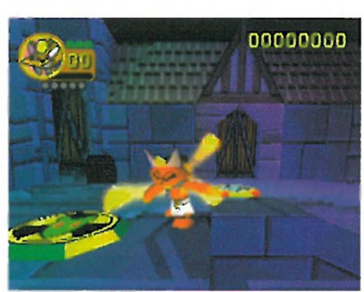
Puedes elegir entre uno y cuatro jugadores para exterminar a los roedores de unos 50 niveles. También tienes a tu disposición seis gatos diferentes con los que plantar cara.

Los niveles se ambientan en salas de estar, castillos y jardines, y como la jugabilidad es tan sencilla, la realización de los gráficos es estupenda.

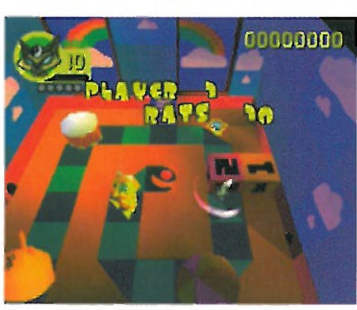
El mensaje está claro. *Micro Machines* y *Circuit Breakers*, andaros con cuidado. Llega *Rat Attack*. PSP



▲ ¡Qué brillo! ¿Esto es así o es que tu revista está en llamas



▲ Hasta los niveles nocturnos son coloridos. Baja el tono de la tele y la cosa mejora.



▲ A lo mejor regalan unas gafas de sol con el juego...



▲ La verdad es que resulta divertido contemplar estos niveles, y un poco mareante.



▲ ... o quizá un protector de pantalla. Puede que sea para niños, pero a más de un adulto también le enganchará.



▲ Por fin un nivel oscuro. No conocemos los nombres de los gatos, pero seguro que son divertidos.

Especial

Silent Hill

Fantasmal, gore, innovador, cinematográfico... Puede hacer que Resident Evil 2 quede obsoleto. A lo mejor...

En estos momentos, *Metal Gear Solid* centra toda la atención desde la sede de Konami pero, en las sombras, casi sin hacer ruido pero proyectando ya su silueta amenazadora, otra gran esperanza de esta firma, *Silent Hill*, va tomando cuerpo, un cuerpo extremadamente espectacular, por cierto.

La primera escena se ambienta en un local de comidas típico americano un tanto desolado. El protagonista (o sea, tú) se desplaza de forma similar a la de *Resident Evil* (aunque un poco más rápido y con una cámara de movimiento más fluido), estudiando los objetos a su paso hasta que encuentra una radio. Emite un mensaje en un ininteligible japonés cuando algo no demasiado agradable estalla a través de una puerta de láminas de vidrio. Vale, ya sabemos que no es la descripción más emocionante del mundo, pero es que hay que verlo para creerlo.



▲ ¡Cómo brilla ese hombro! Creo que esa habitación necesita un cambio de mobiliario

La segunda escena se desarrolla en la calle, en una noche cerrada, lluviosa y cubierta de niebla (como puedes apreciar en las imágenes). Provisto de una linterna, debes internarte por oscuros callejones. Aquí es donde los movimientos de las cámaras cinematográficas demuestran todo su esplendor, siguiendo de forma acompasada tu caminar, en lugar de cambiar de enfoque de manera repentina como sucedía en *Resident Evil*.

Sea como sea, después de vagar de un lado para otro durante un buen rato sin más objetivo que el de babear ante semejante derroche de efectos de luz, te salen al paso unos *zombies* pequeños, casi como niños, que se dedican a morderte las piernas hasta que mueres. Estupendo. Y eso es todo, de verdad. No es la demo más larga que hemos visto nunca, y seguramente no es la descripción más fascinante de una demo que se ha hecho jamás, pero al menos hemos conseguido la primicia. ¿Qué más quieres? La intro renderizada es la mejor y más adictiva que se ha visto jamás en la PlayStation.

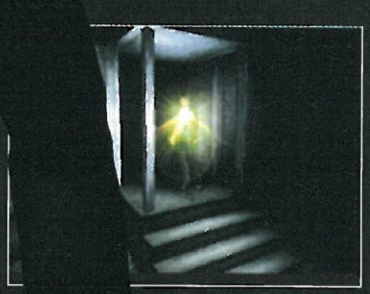
Creemos que *Silent Hill* podría ser el juego sorpresa del año que viene. Y recuerda: sabemos lo que nos traemos entre manos. PSP



▲ Efectos de niebla con un propósito determinado y no como tapadera de errores al estilo de *Turok* para N64.



▲ Parece que está un poco aburrido. ¡Anímate, que el juego lo vale!



▲ Los efectos de luz son de lo mejorcito que se ha visto jamás.



▲ Unos extraños mutantes salen de la nada. Ya sabes con qué entretenerte.



▲ Las cámaras que descienden en picado dotan de mayor tensión al asunto.

Últimas noticias

● Toy Story 2

No es una noticia sobre juegos, pero el productor de *A Bug's Life* confesó hace poco que había visto algunas imágenes de la película *Toy Story 2*. Y por lo que parece, es lo mejor que se ha creado nunca. Ya estamos esperando con impaciencia.

● Gran Turismo 2

Nuestro hombre infiltrado en el cuartel general de Sony ha hallado algunas pistas del tan esperado *Gran Turismo 2*. La versión PAL contará con nuevas marcas europeas (BMW, Mercedes, etc.), piensan añadir nuevos niveles de rally y la resolución es mayor que la del original, algo que puede dejarnos boquiabiertos.

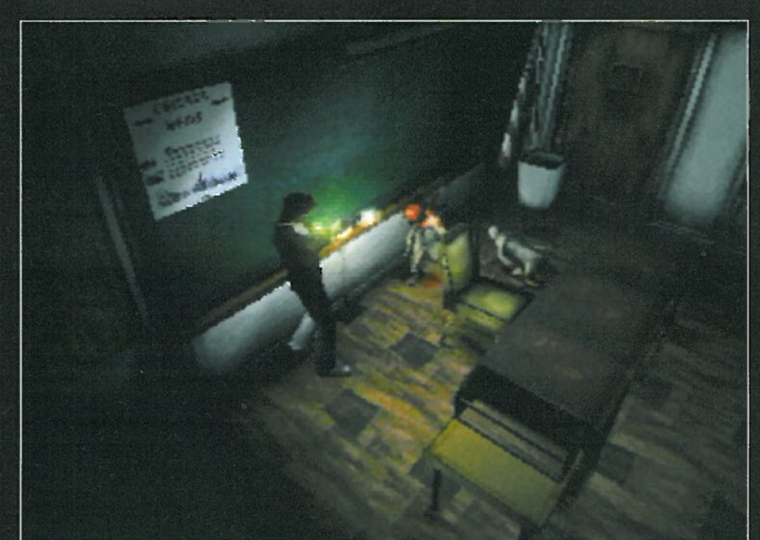
▲ Te apostamos lo que quieras a que estamos ante las mejores secuencias renderizadas de PlayStation. *Silent Hill* es un juego que está a un paso de las películas interactivas. Y que eso no sirva para desanimarte.



▲ La húmeda y neblinosa atmósfera que se respira en *Silent Hill* permite recrear un ambiente de los más tétricos.



▲ Este tipo salió a echar lo que pudo y más después de una borrachera y mira cómo ha acabado.



▲ Los niños *zombies* mutantes pueden crear cierta polémica. Han cambiado de forma radical desde la versión de la E3, pero siguen resultando estremecedores.







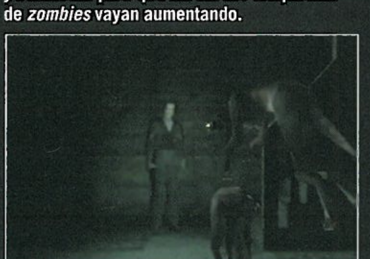
▲ El idioma japonés en pantalla. Ni idea de lo que dice. Algo así como «estás muerto».



▲ La poli. Están todo el día comiendo donuts y colaboran para que las hordas incipientes de *zombies* vayan aumentando.



▲ ¿Os recuerda a *Resident Evil*? Pues creemos que podría ser mejor que ese clásico impresionante.



▲ No nos atreveríamos a decir que esos perros son vagabundos. Pero agresivos sí que lo parecen.



▲ La casa del terror. O quizá el placentero hogar de una familia muy unida. Pero viendo la mala leche que tienen los *zombies* que aparecen en *Silent Hill* más bien descartaríamos la segunda opción. Puede que nos equivoquemos, claro está, pero lo dudamos.



▲El sistema de disparos está inspirado en *Tomb Raider* y *Resident Evil*.

◄ ¿La nueva Lara Croft? Hasta que no la veamos con unos pantalones cortos bien ajustados no podremos decirlo. Lo sentimos.

◄◄ La casa de comidas en la que empiezan los problemas. No creemos que sirvan huevos con patatas nunca más.



▲ Ni se te ocurra acercarte a los cadáveres. Tienen la tonta manía de mascar rodillas.

● Puesta al día

Streak

Tablas flotantes que nada tienen que ver con esos tipos que se lanzan a los campos de fútbol tal y como su madres los trajeron al mundo

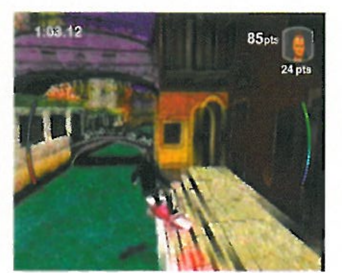
A quién en su sano juicio no le gustaría tener una tabla flotante como la que servía de medio de transporte a Michael J. Fox en *Regreso al futuro 2*? ¿Y por qué, ocho años después, todavía nadie ha inventado un artilugio de esas características? No es justo. Pues ahora, hasta cierto punto, ya puedes tener una. *Streak* aprovecha esta estupenda idea y te enfrenta a otros tres «deslizadores» con los que competir por 13 circuitos diferentes. En realidad, es una especie de *Cool Boarders* con propulsión a chorro. Las carreras son las más divertidas que hemos visto en un juego de este tipo desde hace mucho tiempo. El complejo Carnival es uno de los mejores circuitos y se ambienta en un parque de atracciones repleto de bocas de payasos y cosas por el estilo. Ni siquiera falta el túnel del amor.

La verdad es que en *Streak* todos los circuitos son temáticos. En el cementerio debes esquivar las losas y cruzar volando las iglesias. Precisamente esta atención por el detalle lo diferencia de tantos otros títulos de carreras de tablas.

De momento, el único fallo de este juego es su velocidad. Quizá sea por la cantidad de cosas que se suceden en pantalla a la vez, pero lo cierto es que afecta bastante a su jugabilidad. Pero no hay que preocuparse porque, como suele pasar casi siempre, al final estos fallos se superan antes del lanzamiento del juego. PSP









● Puesta al día

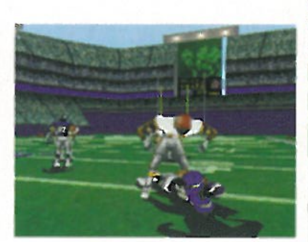
NFL Xtreme

Estás a punto de averiguar para qué sirven tantos protectores...

Hasta ahora, si querías jugar con un simulador de fútbol de cinco jugadores por banda, sólo tenías la opción en campo cubierto de *FIFA '98: Rumbo al Mundial*. ¡Vaya! Lo sentimos. No estamos hablando de balompié, sino de fútbol americano. Se trata de *NFL Xtreme* y la verdad es que *duele*.



▲Los Chicago Bears son muy duros. Primero tiran a la gente al suelo...

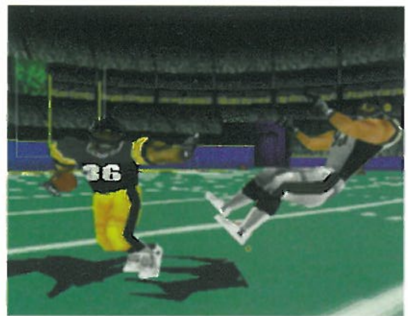


▲... pero luego les dan a probar su propia medicina. Ojo por ojo...

Se entiende que no duele mirar, ni jugar, por supuesto. Con un enfoque mucho más irónico sobre las cosas que suceden en el terreno de juego que *Madden 99* (no te pierdas el artículo de la página 68), el concepto básico de *NFL Xtreme* parece limitarse a hacer volar a los rivales a empujones y a apartarlos de tu camino. Ah, y a anotar algún que otro *touchdown*, por supuesto. De hecho, la elección de jugadas y la anotación de *touchdown* son las dos únicas coincidencias entre este título y la saga de *Madden*. Como ya debes haber supuesto, sólo hay cinco jugadores por equipo, por lo que al novato le resultará más fácil conectar buenos pases o correr hacia la línea de gol.

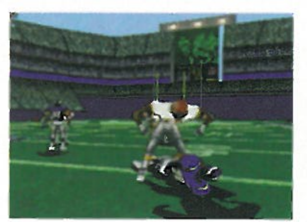
Tampoco existen las faltas, y puedes liarte a tortazos con tu rival siempre que quieras. Nuestra marrullería favorita consiste en machacar al contrario en la cabeza con todas nuestras fuerzas cada vez que anota un *touchdown*. Los insultos en carrera tampoco están nada mal.

NFL Xtreme no es más que otro juego arcade de deportes rompehuesos tan loco como una cabra. PSP



▲En *NFL Xtreme* también podrás practicar el delicioso arte de la levitación.

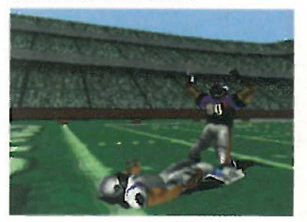




▲*NFL Xtreme* es más grande, más atrevido y más irrespetuoso que *Madden*.

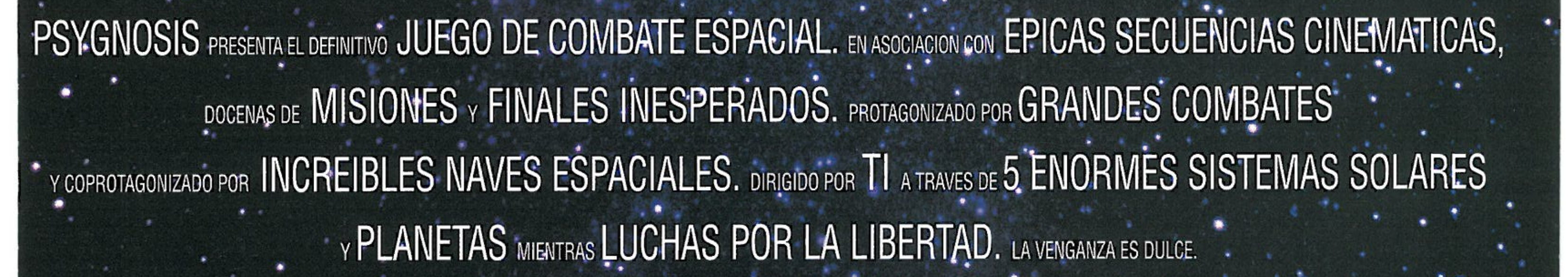


▲O tiene un brazo muy poderoso, o hace viento huracanado.



▲Toma ya. ¡Bienvenido al maravilloso mundo de la NFL, perdedor!

COLONY WARS
VENGEANCE



PSYGNOSIS PRESENTA EL DEFINITIVO JUEGO DE COMBATE ESPACIAL. EN ASOCIACION CON EPICAS SECUENCIAS CINEMATICAS, DOCENAS DE MISIONES Y FINALES INESPERADOS. PROTAGONIZADO POR GRANDES COMBATES Y COPROTAGONIZADO POR INCREIBLES NAVES ESPACIALES. DIRIGIDO POR TI A TRAVES DE 5 ENORMES SISTEMAS SOLARES Y PLANETAS MIENTRAS LUCHAS POR LA LIBERTAD. LA VENGANZA ES DULCE.







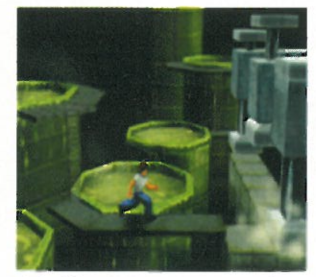




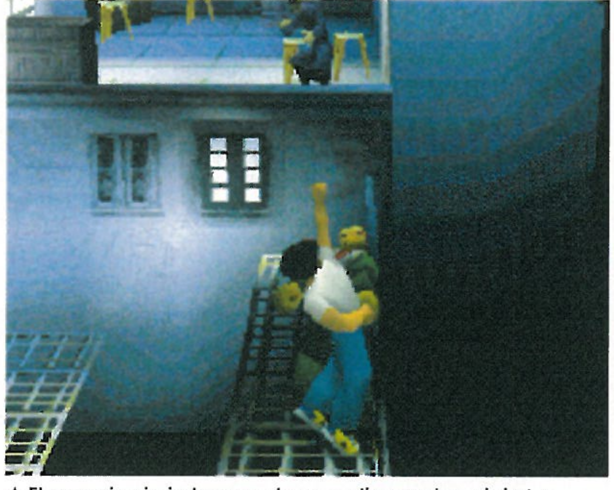
● Primer contacto

Jackie Chan

No es un desconocido de las artes marciales. De hecho, es todo un maestro. Su nombre es Jackie Chan, y esto es Jackie Chan StuntMaster



▲ Jackie se ha prestado para realizar la captura de movimientos de sus ídem.



▲ El personaje principal presume de una amplia gama de movimientos. Recuerda a esa época dorada de juegos como *Final Fight* e *IK+*... Deben tener la misma edad que Jackie.



▲ Puedes utilizar todo lo que encuentres, al igual que hace Jackie en sus películas.

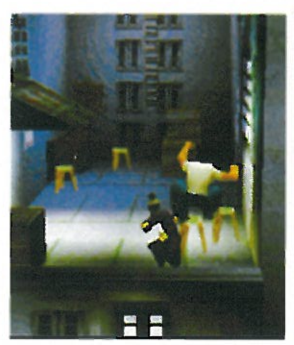
Toma al mayor mito viviente de las artes marciales y ponlo a dar gritos y patadas en la PlayStation. Si alguien nos lo preguntara, diríamos que es una apuesta de éxito segura.

Pero lo que pasa es que ya estamos acostumbrados a ver a algunos éxitos seguros de antemano que al final se han convertido en todo un fiasco por culpa de una pésima programación. ¿Cuál será el camino que tomará el viejo Jackie? Pues bien, por suerte hemos tenido la oportunidad de probar una primera versión y, con toda la prudencia del mundo, diremos que podría estar gestándose algo interesante.

Los gráficos son bastante simples (con cierto sabor arcade de hace 10 años) aunque algunos efectos de luz excelentes sirven para apoyar a un motor de 3-D bastante bueno (aunque un poco nervioso).

Jackie Chan Stuntmaster, programado en Estados Unidos por Radical Entertainment, es un juego de acción arcade puro y duro en el que el propio Jackie se lía a mamporros por un barrio chino en penumbras, trepando a los tejados y todo eso, y demuestra sus habilidades en las artes marciales, además de toda la fuerza de su garganta chillona.

Creemos que el señor Chan, protagonista absoluto de algunas de las mejores pelis del género, es la persona ideal para crear una licencia de un personaje de vídeojuegos.





▲ A pesar de ser un tipo duro, tiene nombre de chica.

◄ El tamaño de su cabeza no guarda proporción con el del resto del cuerpo.



▲ Es un título de gráficos estilizados. Sólo hay que ver estas imágenes para darse cuenta de que el diseño es de un estilo muy «particular».



▲ Cualquier sitio es bueno para pelearse, incluso a la salida de la disco.



▲ Mr. Chan los hace volar con una buena patada o un espectacular puñetazo.

Empieza la lucha
Se rumorea que Sony planea revelar las especificaciones y la fecha de lanzamiento de la PSX2 coincidiendo con la presentación de la Dreamcast el 20 de noviembre. Con esta táctica pretende minimizar el efecto sorpresa de Sega mientras preparan una campaña masiva para su nueva consola.

Potencia de almacenaje
En contra de rumores anteriores que se oían en la industria, la PSX2 utilizará casi con toda seguridad un formato nuevo del MiniDisc de la propia Sony. Se cree que el nuevo formato es una versión de alta densidad del Mini-Disc ya existente con una capacidad de almacenaje de 650MB (la misma que un CD-ROM normal). Además de unos tiempos de acceso más rápidos. Esta noticia podría dar a entender que la consola nueva será más pequeña que la actual.

Puesta al día

Test Drive 4X4

Quizá Test Drive 5 satisfaga tus ansias por los turismos de lujo, pero el empeño de Test Drive 4X4 va más lejos. Pretende sacarte de la carretera y conducirte por caminos de cabra

De momento, nadie ha conseguido plasmar todo el espíritu de la auténtica conducción todoterreno en un juego de carreras. ¿Y qué nos dices de *Colin McRae*? os preguntaréis, pero es que estamos hablando de pilotaje campo a través. Esto quiere decir que nada de asfalto o caminos más o menos señalizados. Nos referimos a tierra pura y dura.

Quizá *Monster Trucks* sea el intento más aproximado a esa sensación de inconsistencia del terreno y continuos botes y quejidos del motor. Pero eso era hasta ahora.

Como no podía ser de otra manera, Accolade ha conseguido la licencia de diez vehículos reales, entre los que se incluyen el Land Rover Defender 90, el Dodge Ram V12, el Dodge T-Rex, el Ford Explorer y el Jeep Wrangler.

Los diseñadores han elaborado unos circuitos repletos de fantasía. En la vida real no puedes irrumpir a toda pastilla en un castillo en pleno País de Gales, pero puedes intentarlo en *Test Drive 4X4*.

La banda sonora es de un heavy muy acorde con el tema, y corre a cargo del grupo Sevendust. No creas que son unos desconocidos. Su álbum de presentación aguantó 12 semanas seguidas en las listas de Heavy Metal en Estados Unidos.

Para acoplarte por completo al vehículo que elijas puedes realizar modificaciones que, por ejemplo, te permiten ajustar la suspensión y los neumáticos para crear así el todoterreno de tus sueños.

Tras un primer análisis queda la impresión de que aún necesita muchos retoques antes de alcanzar la versión definitiva. Los rivales que controla el ordenador suelen apiñarse en el momento más inoportuno, pero seguro que los chicos de Accolade será capaces de remendar estos pequeños fallos.

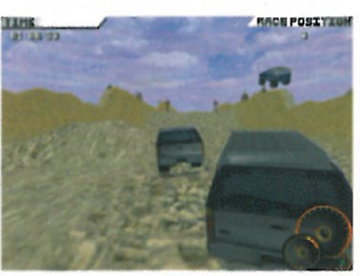
Si te encanta embadurnarte de barro y arena hasta las orejas, *Test Drive 4X4* podría ser el juego de carreras que estabas esperando. PSP



▲ En la versión definitiva habrá más variedad de rivales, así que no te desanimes todavía.



▲ Algunos circuitos son muy anchos. Da la impresión que puedes ir donde quieras.





▲ Parece como si Moisés hubiera dividido el mar para que pasara la carrera.

◀ Aquí vas directo hacia un castillo de Gales. Qué bien si fuera verdad.



▲ El coche de delante no es un Toyota, sino un buggy de playa. Lo que se pretende es que te lo pases bien. Y para acompañar, una banda sonora de heavy cañero.



▲ ¿Qué más quieres? Una vista estupenda, cerca de la playa, y unos monstruos mecánicos atronadores pisoteándote el césped, matando a tu conejito y destrozándote tus enanitos de barro.



● Primer contacto

Syphon Filter

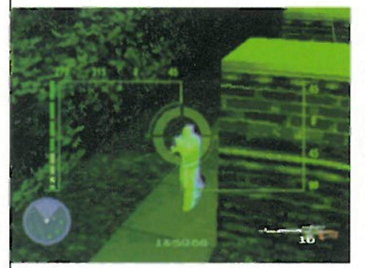
A la sombra de Metal Gear Solid surge un nuevo y misterioso contrincante

Títulos como *Metal Gear Solid* y *Tenchu* han dado lugar al nacimiento de un nuevo subgénero, basado en un realismo atroz en el que el detalle más nimio puede esconder la clave de la misión y en el que un disparo bien dirigido puede suponer la muerte al instante.

Desde un enfoque en tercera persona, tomas el control de Gabe Logan, un agente especial al que le han ordenado infiltrarse en una banda de terroristas a la que debe eliminar sin miramientos. El lóbrego mundo de *Syphon Filter* produce una atmósfera de malos presagios, que recuerda mucho a series como la famosa *Expediente X*.

Rifles de francotirador, pistolas con silenciador y armas por infrarrojos se combinan con los movimientos encubiertos del personaje para crear lo que podría ser una buena alternativa para todos los fans incondicionales de *MGS* que surgirán con el tiempo. PSP





▲ Reminiscencias de *Terminator, Expediente X, Metal Gear Solid* y algo más muy angustioso...



▲ ...oscuro, salvaje y armado. Y esto sólo es el principio de una nueva moda loca por el realismo.

● Primer contacto

Tribal

¿Te acuerdas de los juegos en el patio del cole? ¿Te gustaría que un beat 'em up que se pareciera al juego llamado «Matar»?

Esto no es un *beat 'em up*. Sí lo es. No lo es. Así podría resumirse la discusión que tuvimos en la redacción cuando probamos *Tribal* por primera vez. Los personajes que están en los estadios pueden sacarse los ojos unos a otros, pero ése no es el objetivo principal del juego. Debes recoger unas señales de colores repartidas por todo el escenario y, cuando las tengas, tu rival tiene que placar para hacer que cambien a su color. Por supuesto, el primer jugador que consigue cierto número de señales gana. Todo apunta a que a *Tribal* le falta algo si lo comparamos con *Tekken 3*, pero gracias a una excelente opción de insultos, puedes pasártelo pipa en el modo dos jugadores. PSP



▲ Vale, de acuerdo, has vuelto a ganar. ¿Pero es necesario que presumas tanto?



▲ Este tipo está anclado en los 80. Que alguien le diga que ese peinado mohicano ya no se lleva.

● Primer contacto

A Bug's Life

Otro personaje encantador y monín de la factoría Disney. ¡No se acaban nunca!

A *Bug's Life* viene abanderado por la firma que más atención presta a los gráficos de todo Disney, por lo que no es de extrañar que su diseño sea tan atractivo.

Entre tanto mogollón de personajes se trata de controlar al héroe, la hormiga Flik, para que explore esos entornos tan fascinantes. Los gráficos son sólidos en diseño y excelencia técnica, pero precisamente toda esa sofisticación supone cierto sacrificio en la jugabilidad. Cuando atacan a Flik, la hormiga puede defenderse con un buen arsenal de frutos silvestres. También puede saltar y recoger ciertos objetos, y los *puzzles* son bastante sencillos. Ideal para los jugadores más jóvenes. PSP



▲ Como si se tratara de Cariño, he encogido a los niños, A Bug's Life se desarrolla desde el punto de vista de un insecto.



▲ Siguiendo la moda, se trata de exploración a tu aire en 3-D.



▲ Es la mar de mono. Una graciosa hormiguita azul que pronto protagonizará una película. Puedes apreciar fácilmente la influencia de Toy Story (los encargados de su creación son los mismos), pero de momento no sabemos si será tan bueno.

ARREPENTÍOS

APOCALYPSE

El fin de la guerra está cerca.
Maneja a la archiconocida estrella cinematográfica Bruce Willis como Trey Kincaid, físico y defensor a ultranza del mundo.

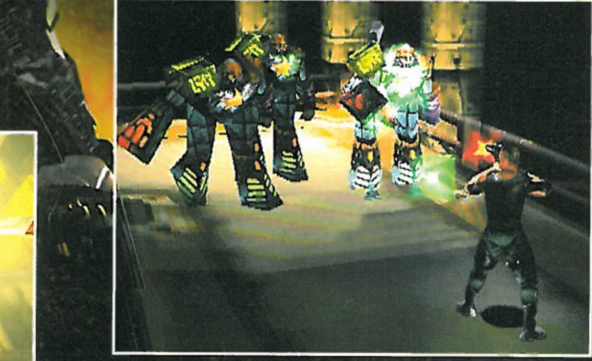
Toma el control del mismísimo Bruce Willis, capturado y escaneado para el juego de más acción de todos los tiempos.



Lucha contra hasta 8 jugadores al mismo tiempo con múltiples armas como lanzallamas, semi-automáticas,...



Explora fábricas gigantescas, prisiones, cloacas e increíbles escenarios en un entorno en 360°.



Un juego para PlayStation ® protagonizado por Bruce Willis. El fin comienza en noviembre.











Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN PISTOLERO A DIESTRO Y SINIESTRO CON PLAYSTATION POWER

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 JUEGOS O.D.T.

O.D.T.







Se llama O.D.T. (Or Die Trying) y está siendo el blanco de muchos bromistas poco originales. Se trata de un juego de disparos, que además goza de otros elementos propios de los juegos de aventuras en 3-D con multitud de armas, grandes escenarios, enemigos típicos de los juegos de estrategia, elementos de beat 'em up y menús estilo juego de rol. Si no quieres morir en el intento de hacerte con uno de estos ejemplares, toma papel y boli, concursa y gana. Psygnosis y PlayStation Power sortean 20 O.D.T.

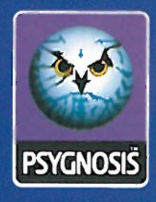
Pero antes de frotarte las manos, debes acertar la respuesta de la cuestión que te planteamos este mes. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de diciembre.





Éstos son los ganadores del concurso PSP.
17 Sentinel Returns:
Leonor Pérez Marín (Barcelona)
José Manuel Fernández Martínez (Torrelavega, Cantabria)
Ramón Cuevas Álvarez (Quart de Poble, Valencia)
Juan Carlos Calzada Martín (Suances, Cantabria)
Juan Carlos García Gómez (Bilbao, Vizkaya)
Julián Prestel Martín (Torrejón de Ardoz)
Beatríz Manzano González (Madrid)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Víctor Gallardo Coca (San Fernando, Cádiz)
Juan Miguel Felipo García (Zaragoza)
Miquel García García (Barcelona)
Jesús Rodríguez Garrido (Ontinyent, Valencia)
Francisco Navarro Morote (Orihuela, Alicante)
José Luis Moreno Mínguez (Córdoba)
Rafael Suárez-Varela García (Córdoba)
Marisa Gallud Fernández-Muñíz (Madrid)
Xavi Majós Llobetó (Lleida)
Víctor Esteban Alonso (Madrid)
Miguel Alcaraz Rodríguez (Cartagena, Murcia)
Marc Camos Verdaguer (Vilafant, Girona)

Respuesta correcta:
John Carpenter.



Recorta por aquí

PSP.19

Cupón de respuesta

¿Entre cuántos personajes puedes elegir en este título?

Respuesta: ....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

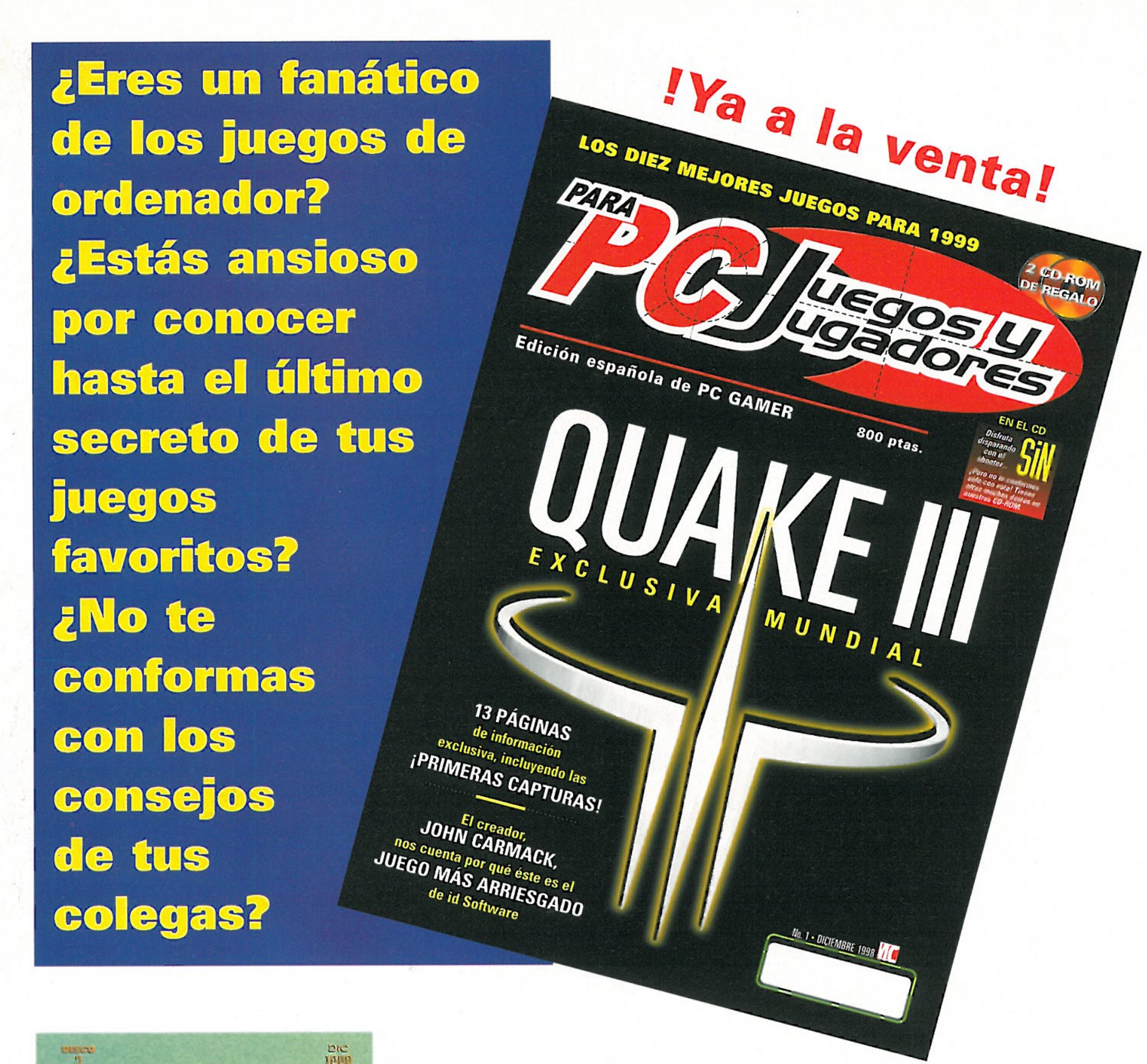
País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, esc. A, entlo. 2.ª 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.



¡Estás de suerte!

Ha llegado JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, versión española de PC GAMER, la revista de juegos más vendida del mundo.

¡Y con dos CD-ROM de regalo! Todo esto por sólo 800 pesetas

¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC, cada mes en tu kiosco

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo PlayStation



Trucos

Pequeños trucos

● Analizado: PSP N.º 17 ● Puntuación: 92%

Command & Conquer Retaliation

El C&C original era un paseo por el parque. Red Alert era algo más difícil, pero se podía completar si eras competente. Ahora ha llegado Retaliation, más duro que un Rottweiler de granito y el doble de feo. Es el nuevo ejército en miniatura

INTRODUCCIÓN

Lo primero, primero, y debes tener claro que este juego —desde las misiones al modo Escaramuza— es difícil a rabiar. Así, si te costó completar alguno de los dos predecesores de este título, *C&C* y *Red Alert*, dispónte a invertir una cantidad ingente de tiempo y quizá hasta algunas lágrimas en este juego.



Vale, parece una inversión cara para un solo juego, pero si quieres zurrar al enemigo en *Retaliation*, vas a tener que conseguir un *mouse*. Sencillamente es la única forma de ir de un lado al otro del mapa en la mitad de tiempo, algo que necesitarás como el aire que respiras.

Hay varios tipos de misiones, y todas excepcionalmente difíciles.

Lo principal que tienes que recordar es que, al contrario que antes, el enemigo te atacará e intentará eliminar tus transportes de minerales con regularidad. No les dejes hacerlo, y asegúrate de que tus defensas son lo bastante fuertes para resistir de entrada cualquier ataque menor. Es vital que construyas una buena serie de unidades de tierra para poder eliminar al enemigo desde lejos o cerca allí donde haga falta, y de forma que a los grandes tanques no les importune la infantería de rifles enemiga y similares. Procura estar alerta a las fabricaciones enemigas de tropas cerca de tu base, sobre todo si parece que van a atacar desde más de una dirección, ya que estos ataques pueden resultar fatales.

Si estás en una misión en la que no te han suministrado un solar de construcción, intenta priorizar los edificios que te han dado. Así, si hay una central energética de más o una instalación tecnológica que sólo te permite producir soldados con lanzallamas, véndelas, porque el dinero te será vital para ese tanque extra. Lo mismo vale para las misiones con fondos limitados: debes asegurarte de gastar tu pasta en los momentos precisos y en las cosas adecuadas o puede que te derroten. Cuando tu objetivo es capturar algo en lo que está trabajando el enemigo, no olvides mantener las distancias hasta estar seguro de que puedes capturar ese edificio. De otro modo, tus oponentes lo destruirán y tendrás que volver a empezar la misión, cosa nada aconsejable. En cuanto a las misiones bajo techado, ten mucho cuidado. Cada uno de esos bastardos puede tener muchas trampas en cada esquina, así que debes ser parco y cauteloso en el uso de tus limitadas fuerzas especializadas.











¡TRUCO RÁPIDO!

• *Construcción de la base*
Al construir tu base, asegúrate siempre de que tus edificios más vitales no estén cerca del punto de ataque más obvio para el enemigo.





• *Primera línea*
Mantén las fábricas de guerra y los cuarteles cerca de la primera línea, de forma que las nuevas unidades que fabriques se puedan desplegar al punto más vital en el menor tiempo posible.











MODO ESCARAMUZA

Incluso esto es mucho más difícil que en los *C&C* anteriores, y tendrás que estar muy alerta para rechazar esos ataques enemigos iniciales. Una vez hayas elegido en qué mapa vas a jugar, escoge tu bando. Con los aliados se juega mejor en mapas con gran cantidad de agua, ya que puedes usar sus facilidades navales para defender tu base y eliminar asimismo a tus oponentes. Si, por el contrario, juegas en un mapa constituido más que nada por tierra, es recomendable optar por los soviéticos, porque entonces puedes montar bobinas Tesla para defender tu base de ataques enemigos.

Algo que conviene recordar con este tipo de simulación es que tus oponentes no se estarán quietecitos esperando a que ataques antes de lanzar su asalto. Irán a por ti antes de que hayas tenido oportunidad de establecer tu base. Asegúrate, pues, de que entre los primeros artículos de tu lista de compras se cuenten una fábrica de guerra y un cuartel. No olvides tampoco crear una buena serie de unidades para combatir cualquier tipo de ataque por tierra.

Tampoco son mala idea unas cuantas defensas, tales como bobinas Tesla y torretas. No pierdas de vista tus transportes de minerales y defiéndelos con ahínco si el enemigo trata de destruirlos. Si pierdes tus servicios de minerales no dispondrás de dinero y tu misión estará poco menos que perdida. Si juegas contra otro humano, eso sí, puedes tomarte tu tiempo, porque lo más probable es que no ataque hasta que su base esté establecida, así que forma tu ejército teniendo en cuenta esto. Contra oponentes humanos también es importante cubrir todas las bases para cerciorarte de que eres resistente a sus ataques y asegurarte de que si hace falta podrás ir a por tus enemigos desde todos los frentes: tierra, mar y aire.







A VUELTAS CON LOS MINERALES



Si quieres ir bien, la clave son tus transportes de minerales. No sólo tus oponentes intentarán destruirlos, sino que por desgracia a veces pueden ser bastante estúpidos. Cada vez que fabricas uno de estos transportes nuevos, asegúrate de enviarlo a por minerales o se quedará tan tranquilo. Has de saber que cuando traen el mineral a tu refinería, a veces pueden calarse y ralentizar seriamente tu flujo de fondos. Tenlos ocupados y dirígelos a la refinería. Por último, intenta escalonar tus transportes de forma que mientras uno (o dos) están extrayendo minerales, el otro esté trayéndolos. Así te asegurarás de que tu flujo de dinero es constante, con lo cual podrás construir todo lo que te apetezca. ¡A por ello!

PEQUEÑOS TRUCOS

Aquí está: el nuevo «troquel de diseño» sobre trucos, que (si así lo desea nuestro querido lector) puede rasgarse y guardarse con primor junto al juego pertinente o en cualquier otro lugar.

Vista en primera persona
Pulsa Cuadrado + Triángulo + Start. La partida quedará pausada. Pulsa Start para reanudar el juego con el nuevo ángulo de cámara. Sustituye Start por Select en el código para obtener la versión japonesa.

Vista de cámara fija
Pulsa Círculo + X + Start. La partida quedará pausada. Pulsa Start para reanudar el juego con la cámara fija en el lugar actual. Sustituye Start por Select en el código para obtener la versión japonesa igual que antes.

Fondos con emblemas alternativos
Destaca un emblema y ve a la pantalla de edición. Luego mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa Select.

Cambiar el nombre del piloto
Ve al garaje y destaca la opción «Change AC Name». Mantén pulsados L2 + R2 + Derecha, luego mantén pulsado X y pulsa enseguida Cuadrado sin soltarlo.

Volver a la vista por defecto
Para volver a la vista por defecto, pulsa Start para pausar el juego y vuélvelo a pulsar para reanudarlo. Sustituye Start por Select en el código para obtener la versión japonesa.

Sin límite de *bonus*
Completa más de 100 salidas con un registro de victorias superior al 90% y una calificación global de 98% o más. No tendrás límite de puntos de peso. Nota: ignora la advertencia de sobrepeso.

Bonus de muerte
Muere adrede con menos de -50.000 créditos. El juego volverá a empezar desde el primer nivel con todos los artículos ganados en la partida anterior.
El nombre de tu piloto cambiará a «Rebel», seguido de tres números al azar para confirmar la introducción correcta del código. La primera vez que se hace esto, el radar se convertirá en una cuadrícula y detectará los misiles que se aproximen.
La cuarta vez que lo haces, el arma trasera se puede disparar en movimiento. La sexta vez se dobla la energía disponible. Además, se puede disparar un balón desde la cuchilla láser disparando la cuchilla y pulsando luego Salto.

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!



1


2


3


4

NUEVOS EJÉRCITOS EN MINIATURA

1 TANQUE MAD
Coste: $2.066
Ejército: Soviético
¿Qué es? Un tanque kamikaze que puede eliminar casi todo lo que tiene cerca en cuanto se pone en marcha.

- (+) Excelente para acabar con esos últimos edificios enemigos, y bueno si estás atascado en medio de una embestida de tanques enemigos. Muy blindado y resiste multitud de disparos.
- (−) Muy lento e incapaz de apuntar a nada. Evita activarlo cuando haya cerca fuerzas amigas.

¿Vale la pena? Sólo si te sobra mucho dinero y te quema. Si no, limítate a los tanques normales.

2 TANQUE TESLA
Coste: $1.348
Ejército: Soviético
¿Qué es? Lo mismo que las electrizantes bobinas Tesla, pero móvil.

- (+) Puede destruir abundantes enemigos en muy poco tiempo.
- (−) Muy débil.

¿Vale la pena? Si posees muchos, sí. Rodéalos con grupos de tanques normales para protegerlos, eso sí.

3 TROPAS DE ASALTO
Coste: $809
Ejército: Soviético
¿Qué es? Otra unidad móvil que usa tecnología Tesla.

- (+) Puede cargarse a soldados de infantería enemigos de forma rápida y eficaz.
- (−) Bastante débil, y muy vulnerable a veces, ya que el Tesla tiene un tiempo de recarga entre tiro y tiro.

¿Vale la pena? Otra de esas unidades de lujo que sólo merecen la pena si estás forrado.

4 SUBMARINO MISIL
Coste: $1.482
Ejército: Soviético
¿Qué es? Un submarino que puede eliminar objetivos de tierra además de los blancos del mar.

- (+) Bueno para atacar transportes de minerales enemigos.
- (−) Se hunden con demasiada facilidad.

¿Vale la pena? Sin duda, estas bestias igualan la batalla en alta mar.

5 CAMIÓN DE DEMOLICIÓN
Coste: $2.156 / $2.400
Ejército: Ambos
¿Qué es? Para entrar en un edificio enemigo.

- (+) Rápido, y una buena forma de destruir esas últimas construcciones.
- (−) Caro. A veces no causa tanto daño como quisieras.

¿Vale la pena? No, la verdad.

6 MECÁNICO
Coste: $950
Ejército: Aliado
¿Qué es? Los mecánicos pueden reparar vehículos en pleno desplazamiento.

- (+) Ahorra llevar tus fuerzas de vuelta a la base para arreglarlas.
- (−) Caros, y no sobreviven a los ataques enemigos.

¿Vale la pena? Pues no. Hacer que tus fuerzas dañadas vuelvan a la base para repararlas es la mejor opción.

7 TANQUE CHRONO
Coste: $2.400
Ejército: Aliado
¿Qué es? Estos tanques pueden ser teletransportados a cualquier punto del mapa gracias a su tecnología Chronoshift.

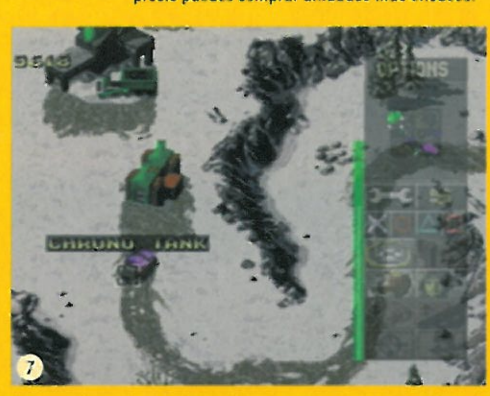
- (+) Van bien para mantener la presión sobre una base enemiga.
- (−) Los puedes eliminar fácilmente si los dejas sin ayuda.

¿Vale la pena? No, francamente, ya que por ese precio puedes comprar unidades más eficaces.


5



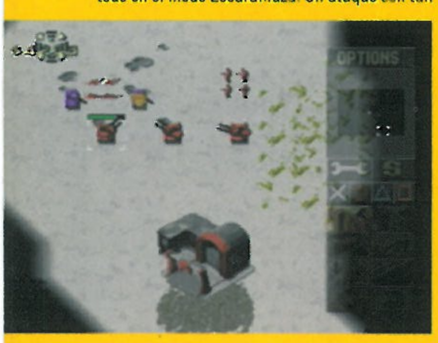
6



7

TANQUES A TUTIPLÉN

Las embestidas con tanques son una de las formas más eficaces de cargarse al enemigo, sobre todo en el modo Escaramuza. Un ataque con tanques implica fabricar un montón de tanques de todas las formas y tamaños y dirigirlos a la base enemiga. Al haber tantos, no deberían tener problema alguno para acabar con cualquier base a la que vayan.



Esta táctica suele ser vista con malos ojos por los incondicionales de *Internet Red Alert* en PC, y la Inteligencia Artificial de esta entrega está diseñada específicamente (en la mayoría de casos) para aplastar esta táctica incluso antes de que empiece una fabricación masiva de tanques, aunque hay formas de sortearla. La principal manera de eludir la detección es dividir grupos de tanques en escuadrones diferentes; así puedes llegar al enemigo desde más de un ángulo. Pero también es acertado usar la clase adecuada de tanques para pulirse al tipo de enemigo correcto. Por ejemplo, si llevas a los soviéticos, quizá valga la pena usar algún que otro V2 para debilitar la base de tu enemigo antes de que intervenga el grupo principal de tanques. También merece la pena, si tienes algún tanque pesado o medio, asegurarse de que no se quede bloqueado contra un grupo de tropas enemigas, ya que esto le quitaría una cantidad considerable de energía.

Si tienes dinero suficiente (y deberías tenerlo si juegas en el modo Escaramuza), quizá valga la pena fabricar más y más tanques mientras tiene lugar un ataque, ya que esto asegura que, si tu asalto inicial es contrarrestado, tienes otro para reemplazarlo. También puede compensar enviar un escuadrón de aviones o helicópteros una vez que esos tanques han entrado, pues eso añadirá una nueva dimensión a tu ataque victorioso. Y si alguien te dice que no se permiten las embestidas con tanques, dile que eso es una chorrada. ¡Serán burros...!



¡TRUCO RÁPIDO!

Procura que tus grupos de edificios formen un conjunto estrecho, pero piensa que tus transportes de minerales deben tener un camino despejado a la refinería o te quedarás estancado y sin dinero.

Asegúrate de que cualquier posible punto débil en la estructura de tu base esté bien defendido por un punto fijo de defensa (bobina Tesla, torreta) o bien por algún medio provisional.

Los grupos de soldados de cohetes constituyen un modo bueno, barato y rápido de defender cosas de un ataque aéreo.

¡TRUCOS!

C&C Retaliation

BUENA SUERTE, SOLDADO

Si eres nuevo en este juego, tómate un respiro para entender qué hace cada edificio y unidad. Si eres veterano, ándate con mucho ojo, porque no hay misiones facilonas para ir abriendo boca: este juego salta directo a la acción pura y dura que tan difíciles hizo los últimos niveles del juego anterior. Vale la pena jugar algunas partidas de escaramuza en modo Fácil o contra un amigo pésimo para pillar el tino a las nuevas unidades y ver qué hacen mejor.

Te facilitaríamos las cosas diciéndote los códigos de truco, pero de momento, nos los guardaremos para nosotros. Ah, y no intentes usar los códigos normales de *Red Alert*: no funcionan. Lo sentimos. Ya te hemos dicho que este juego era difícil...





¡ALTO! AHORRA DINERO

Hemos repasado los pros y contras de todo lo que hay nuevo, y si quieres estar preparado para el desafío que se te avecina, ya deberías saber cuáles son las mejores armas del juego antiguo. Pero ¿qué hay de los enormes derroches de dinero? Hablamos de esas unidades desechables que malgastan tiempo y dinero y que sólo valen la pena si quieres tener un buen aspecto y tienes mucho dinero.

PERROS DE ATAQUE
Estos diablos pueden ir bien para reírse un rato al eliminar al primer enemigo que ven, pero ¿qué sentido tienen habiendo bobinas Tesla?

ESPÍA
Estos hombrecillos sólo se usan en misiones especiales y no tienen valor en el juego general, a menos que te enfrentes a un oponente humano muy ingenioso, claro.

LADRÓN
Este tipo tampoco tiene mucho sentido. Úsalo sólo en las misiones en las que haga falta.

GENERADOR DE VACÍOS/GENERADOR DE VACÍOS MÓVIL
Estos artilugios van de perlas para esas ocasiones en las que te enfrentas a un amigo en el modo Escaramuza, pero cuando te encares a la PlayStation guarda la cartera.

SEMBRADOR DE MINAS
Ver cómo el enemigo pasa sobre un grupo de minas es la mar de divertido, pero el problema es que ponerlas es un proceso molesto, y existen formas mucho más eficaces de encargarse de una ofensiva enemiga.

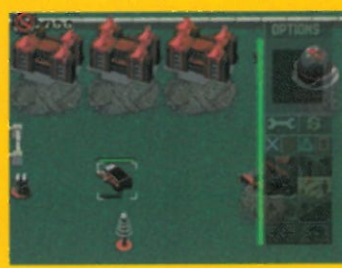
INGENIERO
Estos hombres de cómicos sonidos sirven para misiones diseñadas específicamente para un solo jugador, pero si juegas una escaramuza, lo que de verdad necesitas es volar edificios y no capturarlos. En cuanto a la reparación de tus construcciones, el mantenimiento habitual es más rápido y fácil.

CORTINA DE ACERO
¿Llevas a los soviéticos? Pues no dilapides tu dinero con esta sencilla protección para alguna unidad, ya que consume tiempo y carece de sentido cuando piensas que por el mismo precio puedes producir un par de tanques el doble de rápido.

CHRONOSFERA
Es el mayor derroche de dinero de los aliados. ¿Qué sentido tiene ahora que hay tanques especialmente diseñados que harán el trabajo de esta bestia inútil y costosa?

SACOS DE ARENA/ALAMBRADA
¿Para qué incluyeron estas cosas? Quedan muy bien cuando atacas una base, pero son sólo para hacer bonito. Un tanque, o incluso un miserable soldado de infantería, pueden aplastar estos 25 dólares como quien no quiere la cosa, así que para qué molestarte. A menos, claro, que persigas la estética en tus construcciones, cosa que no deberías hacer si juegas a este título: enseguida se los cargarán. PSP







PEQUEÑOS TRUCOS

Modo Depuración
Pausa el juego y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, L1, R1(2), L1, Círculo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba. Aunque se dice que es un código válido en otras páginas Web, funciona de modo irregular en la versión doméstica.

Blasto

Ver «nenas»
Completa el juego tras salvar a todas las nenas. Cuando empiece la próxima partida habrá una nueva opción «View Babes» (Ver nenas).

La información de esta sección la aportó Buggsy 1757.

Aspecto alternativo
Pulsa rápidamente Arriba(2), Abajo, X, Triángulo, Círculo en el menú principal.

Bust-A-Groove

Avance de baile
Complétalo jugando en el nivel de dificultad fácil.

Jugar como Capoeira
Complétalo jugando en el nivel de dificultad normal.

Jugar como Robo-Z
Complétalo jugando en el nivel de dificultad más difícil.

Jugar como Burger Dog
Complétalo jugando en los niveles de dificultad normal y difícil. Selecciona a Hamm como personaje y vuelve a completar el juego en el nivel de dificultad normal.

Jugar como Columbo
Complétalo jugando en los niveles de dificultad normal y difícil. Selecciona a Shorty como personaje y vuelve a completar el juego en el nivel de dificultad normal.

Jugar como personaje alternativo
Destaca un personaje, luego mantén pulsado Select y pulsa Círculo.

Salto de nivel
Complétalo una vez con cualquier personaje. Empieza la partida en el modo un jugador y pulsa L2 + Select cuando una canción empiece a saltar al siguiente nivel.

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado PSP N.º 16 ● Puntuación: 98%

ISS Pro '98

¿Quieres ganar SIEMPRE? ¡Pues venga! Aquí tienes una guía completa para que domines el fútbol totalmente. Asegúrate de que no la vean tus colegas...







VAMOS A MARCAR UNO MÁS QUE TÚ, ALE, ALE

Aunque *ISS Pro '98* no parece gozar de los fallos técnicos de otros simuladores de fútbol (a diferencia de *Copa del Mundo: Francia '98*, aquí no hay verdaderas oportunidades de regalo), también es posible conseguir una buena ocasión de marcar. Quizás no funcione siempre, pero bueno, en eso consiste el juego ¿no? Nosotros no puntuamos con un 91% por nada, ya sabes, e incluso los Owen y los Shearer de este mundo fallan de vez en cuando. Antes de ofrecerte este resumen, deberíamos dejar dos cosas claras. Primero, los disparos aventurados desde medio campo, sólo entrarán en la red una de cada mil veces. No tiene ningún sentido intentarlo, a menos que vayas ganando, como mínimo, 4 a 0.

AUTOPISTA HASTA EL CIELO

Por extraño que parezca, la clave para dominar en *ISS Pro '98* no consiste, en absoluto, en marcar. Sino en controlar el pase al espacio. Si lo haces bien, casi siempre conseguirás una posición óptima para golear. Aunque, no te confíes, porque es un poco engañoso, no basta con martillear el botón de pase al espacio cada vez que te encuentres cerca de la portería.

Como en casi todo el juego, tienes que crear las condiciones adecuadas para ejecutarlo. Lo primero que deberías hacer es seleccionar la perspectiva de cámara «lejana». Te concede una visión mucho más amplia de lo que pasa delante de ti. Durante el juego, un corte rápido con uno de tus centrocampistas es la mejor forma de colocarte en posición para ensartar un pase al espacio. Pero aun así, el truco consiste en dirigir tu bola hacia tus delanteros. Suena demasiado obvio, y lo es hasta que empiezas a jugar. Confiar en los poderes de la pelota al espacio significa que, a menudo, incluso los más experimentados jugadores de *ISS Pro*, se dedican a martillear ciegamente el botón y luego se sorprenden de que la pelota haya ido directa hasta un defensa.

Pero si sigues nuestro sabio consejo, ocho de cada diez veces acabarás marcando gol.

TIENE QUE MARCAR... TIENE QUE HACERLO

Si hay que ser francos, tampoco es tan difícil marcar. No es más que una cuestión de conseguir la posición, la sincronización y el ritmo adecuados. De todos modos, aquí tienes algunos truquillos. Si estás demasiado en ángulo (lateral), vale más que vayas seguro y cruces en vez de rematar. A lo mejor crees que puedes conseguir lo mismo que Anderton en la Copa del Mundo pero, en realidad, casi siempre, la pelota saldrá muy desviada. Y, por extraño que parezca, lanzar demasiado recto tampoco es muy conveniente. Si chutas muy recto, el portero tiene más posibilidades de contener el tiro que si lanzas desde un ligero ángulo, dirigiendo el balón justo dentro de uno de los postes.

Sin embargo, si quieres marcar siempre, debes entrar corriendo ligeramente inclinado, retrasando el remate tanto como puedas y, entonces, pulsar el botón Cuadrado. El portero no tendrá tiempo de lanzarse antes de que la pelota entre en la portería.







¡TRUCO RÁPIDO!

Truco uno
En vez de intentar meter la pelota desde un córner, intenta un pase corto. Siempre tendrás a un jugador esperando y puedes aprovechar fácilmente el hueco y marcar.

Truco dos
Utiliza el botón *Sprint* (R1) CONTINUAMENTE. Todas esas tonterías de que los jugadores se ralentizan no afectan para nada en absoluto. Confía en nosotros.

Truco tres
Para conseguir movimientos rápidos y fluidos, pulsa «pase» mientras la bola está rodando. Tu rival no conseguirá acercarse al balón. Lo cual, no está nada mal.



GOLEADOR NATO



Rematar es un arte bastante más complicado que en *Copa del Mundo: Francia '98*, por citar alguno. El problema no es colocar el balón entre los postes. Lo que requiere un poco de práctica es conseguir que entre por debajo del larguero. Como ya hemos comentado anteriormente, no te molestes en intentarlo desde una distancia larga, y tampoco si hay defensas por el medio. No entrará a menos que provengas del «Planeta Suerte». La distancia perfecta para lanzar está justo fuera del área, allí donde la «D» se encuentra con el área de penalty para lanzar. De nuevo, se trata de conseguir también la sincronización adecuada. Si aprietas el Cuadrado durante demasiado tiempo, sólo conseguirás desviar la pelota, así que suéltalo, como si sólo quisieras darle el chut justo para meterlo en la red, y el portero tendrá serios problemas para sacar la pelota fuera. Y tú saltarás de contento.

Aunque no se basa tanto en la táctica como otros simuladores de fútbol, en sí, las tácticas de *ISS Pro '98* son mejores que las de otros juegos. En cuanto llegues a la pantalla de formación, deshazte como sea de las tristes caras azules y grises que tenga tu equipo. Pero antes de reemplazar un amarillo medio por un potente reserva rojo, fíjate en las estadísticas. Tú nunca cambiarías a Denis Bergkamp por Pierre van Hooijdonk en la vida real, así que aquí tampoco deberías hacerlo. Hooijdonk puede que sea un poco más rápido, pero la destreza de Bergkamp frente a la portería debería convertirlo en una selección automática (al igual que otros de habilidades semejantes).

Después, cambia tu alineación defensiva a líbero. Con ello, tu pobre adversario lo tendrá mucho más difícil para ejecutar esos pases al espacio con un defensa detrás.

Además tienes que tener en cuenta las estrategias. Pulsa Select y las diferentes opciones que debas escoger, deslizándote hacia abajo. Sólo puedes escoger dos estrategias a la vez, y éstas se pondrán en marcha pulsando el botón pertinente (L2 o R2) durante el juego. Si prefieres olvidarte de esto, tú mismo, pero, sinceramente, cambian mucho las cosas. Evidentemente, si tu equipo cuenta con un buen lateral derecho, sería bastante inteligente por tu parte optar por un ataque lateral derecho. Pero siempre deberías dejar espacio para la opción de contraataque. Envía el balón desde el córner a uno de tus hombres, pulsa R2 y tu equipo de apoyo se desplazará hacia delante, sin dejarte expuesto a tus espaldas.

Esto nos deja con la cuestión de cuál sería la formación adecuada para obtener siempre la victoria. En realidad, es una cuestión de preferencias. Hasta que estés satisfecho con tus actuaciones, probablemente lo mejor es que optes por una estrategia 4-4-2. Por el contrario, evita la 4-4-2A, ya que deja enormes huecos en el centro de tu formación de campo.

Cuando te sientas mucho más seguro, intenta ir justo a por la táctica contraria que tu rival. Por ejemplo, si ellos escogen una 4-3-3, prueba con una 3-6-1 o una 3-5-2. Puede que ellos tengan ventaja al frente, pero con tantos hombres tuyos en medio campo, nunca llegarán a pasar la pelota hasta allí y tú podrás controlar el juego.

Sin embargo, en general, si quieres asegurarte el encuentro, no escojas la 4-5-1. Si necesitas marcar, una 4-3-3 te deja bastante margen al frente con el que jugar. Pero, como siempre, pronto descubrirás cuál es la formación que más te conviene. ¡Experimenta!

PEQUEÑOS TRUCOS

Primer plano postura de vencedor
Pulsa Círculo después de ganar una fase.

Colin McRae Rally

Habilitar todas las pistas
Introduce OPENROADS como nombre.

Habilitar todos los coches
Introduce SHOEBOXES como nombre.

Coche de jalea verde
Introduce BLANCMANGE como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial para correr en un coche «flan».

Modo niebla
Introduce PEASOUPER como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Tracción a las cuatro ruedas
Introduce TROLLEY como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Tracción trasera
Introduce FORKLIFT como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Modo turbo
Introduce MOREOOMPH como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial y pulsa Select.

Pulsa continuamente X, Círculo para acelerar. Introduce BUTTONBASH como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Saltos turbo
Introduce KITCAR como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time TRrial. Pulsa Select cuando la barra de abajo, en el centro de la pantalla, esté en verde.

Repetición personalizada
Introduce DIRECTORCUT como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial y espera a después de la carrera para que aparezca la repetición.

Los drives de Nicky Grist
Introduce BACKSEAT como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Comentarios agudos de Nicky Grist
Introduce HELIUMNICK como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Mayor velocidad de secuencia de planos
Introduce SILKYSMOOTH como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Conductor a la derecha con visión desde la cabina
Introduce WHITEBUNNY como nombre.

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!





IGUALITO QUE RIVALDO

Hay una característica del *ISS Pro '98* que resulta tan frustrante como en la mayoría de simuladores de fútbol. ¿Por qué siempre nuestros tiros van a dar contra la barrera, si el equipo controlado por el ordenador la supera desde cualquier ángulo?

Bueno, aquí tienes la manera de cambiar esta situación, pero pon atención. Es aburrido y requiere práctica. Sí, exactamente lo que estás temiendo: vamos al campo de entrenamiento.

Por desgracia, éste es el único consejo que podemos darte para que el balón, como mínimo, supere siempre la barrera. Todo consiste en controlar adecuadamente la barra de potencia. Podrías pensar que un potente lanzamiento sería la solución, pero cuanto más fuerte chutes, menos acertado será el disparo. Así que dirige el tiro libre justo fuera del área y escoge un disparo que no sea muy fuerte (aunque tampoco tiene que ser un simple golpecito en el botón Cuadrado). Te parecerás a Rivaldo cuando la pelota entra justo por la escuadra de la portería, si es que te gustan este tipo de jugadas. Transfiere esto desde el campo de entrenamiento al terreno de juego. Si todavía no te sientes demasiado seguro de superar la barrera, escoge un pase adelantado. Le llamamos «hacer un Argentina» porque se parece al gol del empate que los argentinos le metieron a Inglaterra en la Copa del Mundo. *Siempre* desconcierta a la barrera, que salta en el aire esperando un chute, brindando a tu delantero una gran oportunidad de marcar gol.



PUEDES SER LENTO O RÁPIDO, PERO VE HACIA LA LÍNEA DE PORTERÍA

No hay nada mejor que cruzar el balón hacia atrás y meterlo en la red. Hombre, sí, hay cosas mejores, ya sabes... Bueno, vamos a dejarlo...

Aunque, un cruce alto tiene muchas más posibilidades de ser despejado, un balón bajo a menudo resulta muy ventajoso. El secreto reside en acercarse lo máximo posible a la línea de portería. Atraerás a unos tres defensas hacia ti, dejando al menos uno de tus delanteros libre cerca del punto de penalty.

Ahora TIENES que retrasar el balón y pulsar el botón de disparo mientras la pelota está en movimiento. El portero está solo, sólo unos pocos defensas pueden interceptarte y tu atacante casi siempre marcará en el primer disparo. Adelante.

CÓRNER

Las jugadas preparadas de *ISS Pro* no son fáciles de controlar.

La alegría de disponer un saque de esquina puede convertirse en un disgusto si el defensa despeja la pelota, se aleja y marca. Por desgracia, tener éxito con un saque de esquina depende mucho de las características físicas de tu equipo. En este sentido, escuadras poderosas como Alemania o Nigeria pueden sacar mayor provecho de balones altos.

La clave para los córner consiste en lanzar al centro un cañonazo al más puro estilo Roberto Carlos. Para ello es preciso utilizar el botón de disparo en vez del habitual botón Círculo de cruce. Al mismo tiempo, deberás determinar tu estrategia de juego (las barras azules debajo del nombre del jugador, no las que se activan con el botón lateral) para atacar.

Lo último y lo más importante que debes hacer es dirigir el córner. Si lanzas demasiado cerca, el portero lo interceptará; si apuntas demasiado lejos, lo más probable es que la defensa contraria despeje el balón. Apunta hacia el punto de penalty, manteniendo el botón Cuadrado apretado mientras la pelota está en el aire. Deberías poder marcar de cabeza. No podemos asegurarte siempre goles, pero eso es porque *ISS Pro '98* es el mejor...

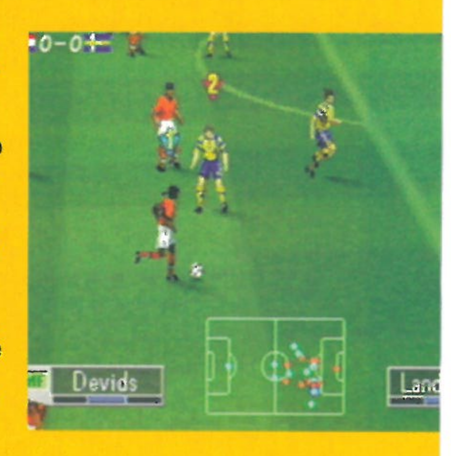


LA SELECCIÓN BÁSICA

Aquí no hay espacio para detalles de amabilidad. Si quieres ganar a tus colegas, escoge Brasil. Es tan simple como eso. Es la mejor selección, con diferencia: son los más veloces y también los más hábiles. Por ejemplo, Roberto Carlos o Ronaldo saltarán en el aire para evitar entradas, algo que sólo los mejores jugadores pueden hacer. Pero dadas sus ventajas, jugar con un equipo tan bueno como la selección de Brasil está prohibido en la redacción de *PlayStation Power*, a no ser que seas un jugador realmente malo.

Se trata de demostrar exactamente lo bueno que eres, y para ello, debes jugar con un equipo que tal vez no tenga tan buena fama, pero que hará las veces y te hará quedar como mejor jugador de lo que en realidad eres. Un buen ejemplo es Nigeria. No actuó bien en la Copa del Mundo y no parecería especialmente recomendable escoger este equipo para enfrentarse contra Holanda o Italia. No obstante, en este juego, los jugadores de la selección nigeriana son fuertes y rápidos, capaces de desbloquear las más resistentes defensas.

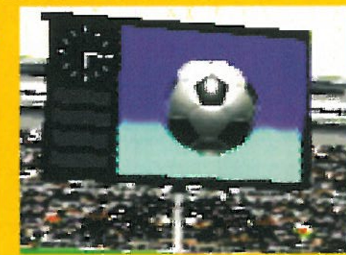
Obviamente, Italia, Inglaterra, Francia y Holanda son siempre una buena elección. Basta con echarles un vistazo rápido a sus barras de características. Pero no olvides escoger a Nigeria de vez en cuando.



¡TRUCO RÁPIDO!

● *Truco cuatro*

Si juegas contra la CPU y, de repente, los jugadores de su equipo que tienen el balón se detienen, puedes estar seguro de que lo siguiente es un pase al espacio. Así que ve hacia atrás y refuerza la defensa para desviarlo.

UNA DEFENSA EXCELENTE

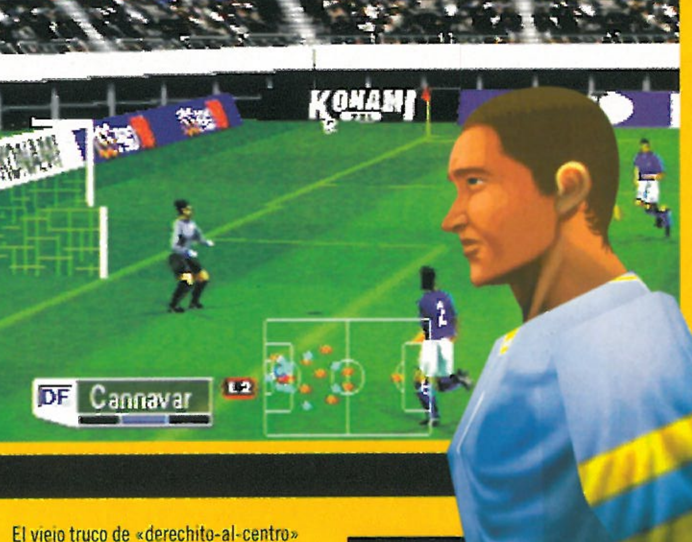
Como han declarado algunos jugadores en las entrevistas de los periodistas después de un duro encuentro, el triunfo de un equipo se basa en una defensa sólida. Esto es especialmente cierto en *ISS Pro '98*. No obstante, no actives la opción de defensa extra (pulsando Select) a menos que te sientas realmente inseguro. Cuando te hagas con el balón, dificultará que te desmarques de forma efectiva.

De forma similar, utilizar la estrategia de fuera de juego en la pantalla de formación es un campo de minas. Ya que sólo raras veces podrás contemplar todo el campo, es imposible ver correctamente la línea. Muchas veces, tus defensas correrán hacia la portería, dejando grandes huecos. No se considerarán fueras de juego y le servirán la oportunidad en bandeja al contrario. Lo que realmente funciona correctamente es el estilo de defensa a la vieja usanza. Esto significa quedarse atrás, sin comprometerse y ejecutar esa entrada «salva-partido» cuando realmente sea necesario hacerlo.

Hemos comprobado que las entradas con deslizamiento también entran dentro de esta categoría. A no ser que estés luchando en una batalla perdida, con un atacante que se va derechito a marcar gol, no las utilices. Esa técnica sólo hace que dejes espacios tras de ti cuando pierdes el balón. Sin embargo, aporrear el botón X (entrada estando parado) mientras mantienes apretado el botón de *Sprint* (R1) te conducirá al éxito la mayoría de las veces.

Por supuesto, regalarás unos cuantos tiros libres —quizás incluso uno o dos penaltis de vez en cuando—, pero verás cómo tus colegas empiezan a insultarte completamente frustrados por la situación y como los ataques del CPU se quedan, a menudo, en nada. Otra de las ventajas de no lanzarse solo al ataque es que siempre tienes un montón de gente detrás del balón. Ejecutar un chute de despeje a portería es muy difícil a causa de esto, y, de nuevo, sonarán los insultos, a medida que los lanzamientos rebotan fuera causando córners, rebotan hasta los defensas que despejan o sencillamente acaban saliendo desviados.Lleva un tiempo de práctica, pero en poco tiempo llegarás a ser uno de los mejores.



EL PENALTI

Los penaltis siempre son un poco ridículos en los simuladores de fútbol. Incluso si ganas, nunca sientes la misma sensación de éxito que si lo logras dentro de los 90 minutos.

De todas formas, existen ciertos métodos que puedes aplicar para asegurarte la victoria en una reñida semifinal. Como, por ejemplo, no hacer volar la pelota con furia. Corres un gran riesgo. En cambio, con un simple golpecito, al menos siempre te mantendrás en la buena dirección.

El viejo truco de «derechito-al-centro» siempre funciona bastante bien, pero el mejor truco, con creces, que podemos sugerirte es que te escondas el Pad dentro de la camiseta, mientras miras fijamente a tu contrincante. Siempre funciona. Si un gran hombre como Maradona tuvo que hacer trampas para ganar, tú tampoco deberías tener tantos escrúpulos. Claro que en el modo un jugador no funciona demasiado...

¡TRUCOS! ISS Pro '98

PEQUEÑOS TRUCOS

Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Todas las pistas de noche
Introduce NIGHTRIDER como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Coches metalizados
Introduce TINFOILED como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Desconocido
Introduce SKCART como nombre. Luego, empieza la partida en el modo Rally o Time Trial.

Ghost in The Shell
Secuencias de vídeo de todas las misiones y entrenamientos:
Pulsa rápidamente R2, R1, Cuadrado (2), Arriba, Abajo, Cuadrado (2), R2 (2) en el menú principal. Un sonido confirmará que el código ha sido introducido correctamente.

Foto secreta de Motoko Kusanagi:
Termina todas las misiones sin continuar viendo una foto extra después de acabar los créditos.

War Games
Hasta que David Lightborn introdujo su PC Texas Instrument dentro del sistema de defensa de Estados Unidos, la Tierra nunca había sido tan divertida. Si este divertimento de destrucción masiva te resulta demasiado complicada, aquí tienes las claves de acceso para poder saltarte el nivel que más rabia te de. Una ganga.

Misiones NORAD

EMPLAZAMIENTO	CLAVE
República Checa	OXO OXX OXO
Urales Rusos	XXO XXX XOO
El Cairo, Egipto	OSX OOT OXS
Camboy	TXO OXX STO
Alpes suizo	SOO SOX XOX
Libia	SXX XOS OXS
Islas Anglonormanda	OOX SST SSO
Granadinas	SSO TOT XTT
Pantanos de Luisiana	XTO SOO OXS
China, cerca de Beijing	OST XST TTS
Arabia Saud	TSO XTO OXS
Círculo Polar Artico	SST STS TXT
Nueva York	XXO TXT SXS
Desierto de Omah	OSO XSX TOX

¡Trucos!

Nada de medias tintas. ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

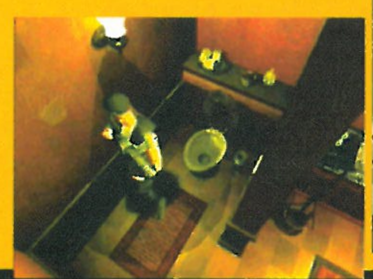
● Puntuación: 90%

Resident Evil

Como clásico que es para todo el mundo, y ahora que ha aparecido en la gama Platinum, es justo que te ofrezcamos una guía para aclarar sus aspectos más oscuros. Con nuestras indicaciones no deberías quedarte atascado. Ni ser el almuerzo de una araña gigante...









MANSIÓN. PLANTA BAJA

La sala de la trampa del techo. Intenta salir con la escopeta y te encontrarás encerrado en una sala que no era tan alta como la recordabas. Para obtener la escopeta sin convertirte en hamburguesa, debes colgar en el soporte algo de forma y peso similares con lo que reemplazarla. En la consigna de las armas encontrarás la escopeta rota que te ayudará a resolver el enigma, pero para llegar allí necesitarás la Armour Key.

OBTENER EL STAR CREST

Encuentra la sala de los cuervos. No te molestarán a menos que dispares o falles en el enigma referente a las edades del hombre. Debes ponerlas en esta secuencia: recién nacido, niño, joven, adulto y anciano, antes de examinar la secuencia del lecho de muerte al final de la galería.

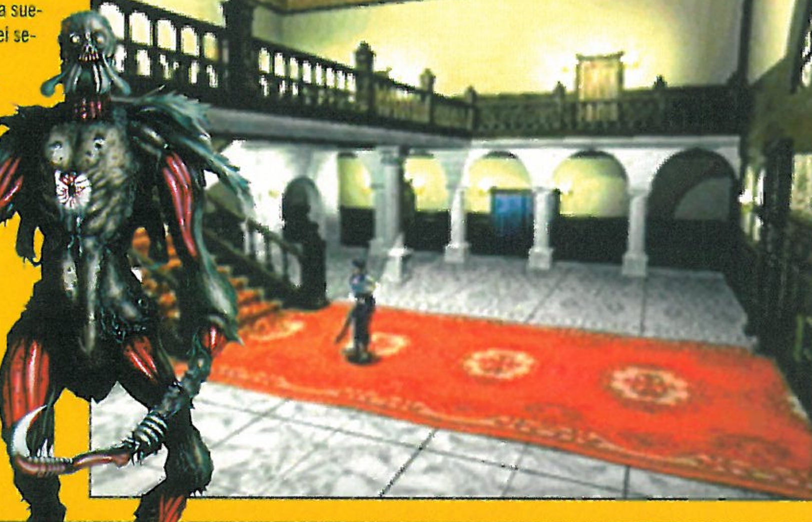
EN LA SALA DEL PIANO

En un rincón del mostrador hay un estante obstruido por un armario vacío. Mueve a un lado el armario y busca la partitura de la sonata *Claro de luna* de Beethoven. Cuando la música suene bien en el piano, se deslizará un panel secreto de la pared.

El panel se volverá a cerrar si la hornacina del busto de Beethoven está vacía. Intercambia el emblema de oro con el de madera hallado en el comedor, lleva luego el emblema de oro al comedor y úsalo para llenar el vacío en la repisa de la chimenea. Con esto tendrás la Shield Key.

ARMOUR KEY

Sólo hay un modo de herir a la planta que vigila la llave: examina la bomba que acciona la fuente y usa los productos químicos de la Safe Room.



MANSIÓN. PRIMER PISO

EL ACUARIO

Examina el expositor de insectos y dale al interruptor para desaguar el tanque de peces. Ahora puedes empujar el acuario a la derecha y deslizar el guardarropa al espacio del rincón. Recoge la munición de la alacena. No olvides el testamento del investigador que hay en la mesa, ni el carrete para guardar que hay en el abrigo.

EL BURÓ

¿Nunca experimentaste con tinta invisible y una bombilla cuando eras pequeño? Es el mismo principio. Hay mucho carbón en la chimenea, así que préndelo con el encendedor del dormitorio y mira cómo aparece el mapa del segundo piso.

VUELVE LA SERPIENTE

Para volver a luchar con el enemigo del ático, examina el piano. No es ninguna coincidencia que el agujero en las baldosas dé al vacío en el mapa de la planta baja de la mansión. Baja y desplaza la lápida para hallar la escalera que va al sótano.

SUN CREST

Si accionas el interruptor antes de tomar precauciones, se filtrarán gases venenosos por los respiraderos del suelo. Cubre las rendijas con estatuas y abre luego la válvula para obtener el Sun Crest.

ESTUDIO SECRETO

Activa la luz de la pared para iluminar una baldosa especial. Si empujas la estatua hasta la baldosa harás que se desplace un estante. Busca detrás suyo para hallar un disco MO. Seguro que lo encuentras sin demasiados problemas...





PEQUEÑOS TRUCOS

¡TRUCO RÁPIDO!

• *¡Mantén la calma!* Seguramente será lo último que pase por tu aterrorizada cabeza, pero, cuando te enfrentes a unos cuantos zombies con un armamento limitado, intenta mantener la calma como sea. En vez de



disparar a todo como un poseso, intenta cargarte a los zombies de forma metódica... uno a uno. Así casi seguro que tienes éxito, por muy mal que pinten las cosas.





CASA DEL GUARDA. PLANTA BAJA

PASILLO PRINCIPAL
Puedes superar la planta fustigadora cubriendo el agujero de las tablas del suelo con la estatua de la entrada del cuartel. No te dejes las hierbas azules.

AVISPERO
La llave del dormitorio 002 está en la mesa que hay al Norte, justo detrás del avispero. Muévete deprisa y la conseguirás sin problemas. El truco del enigma de la combinación está en que cada botón invierte las luces rojas en un signo «+» centrado en la posición de ese número del teclado numérico. Activa y desactiva «5» varias veces y captarás la idea. Si se te resiste lo de activar todas las luces, usa un sistema de tanteo. No tardarás mucho.

DEPÓSITO QUÍMICO
Esta sala contiene todos los ingredientes para elaborar el V-jolt, pero hay malas noticias para Chris: sólo Jill o Rebecca pueden prepararlo. Recoge las cuatro botellas y combina agua de la pila con UMB nº 2 para hacer NP-003. Mezcla NP-003 con UMB nº 4 para obtener UMB nº 7. Luego llena dos botellas



más con UMB nº 2 y UMB nº 4 y combínalas para hacer el color amarillo-6. Combina el 7 con el 6 para tener UMB nº 13. Haz ahora otra mezcla de NP-003 como antes y añádela por último al UMB nº 13 para lograr el UMB nº 16 y obtendrás así el color conocido como V-jolt.

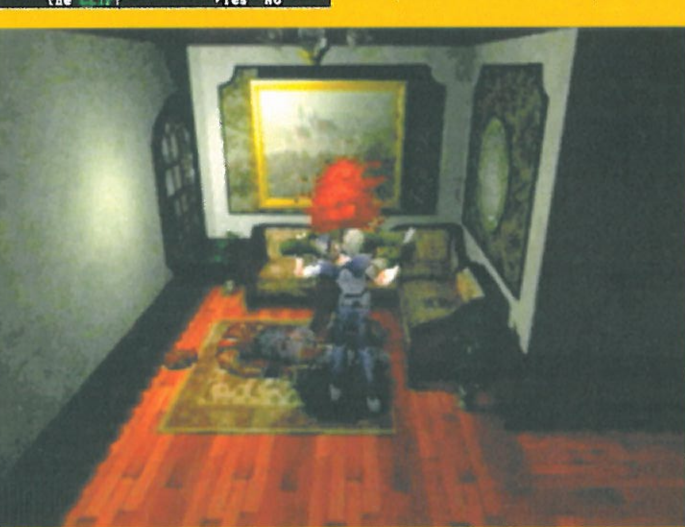
DORMITORIO 003
Abre el escritorio para hallar una cinta. Examina las estanterías y quita la fórmula para hacer el V-jolt. Llena el hueco que queda en el estante insertando el libro rojo del dormitorio 001 y mira cómo aparece una puerta secreta que va a la planta 42. Encontrarás munición en el baño.

PLANTA 42
No dejes de moverte por los extremos de la sala para evitar el ácido que cae, y apunta alto para disparar a su «cerebro» vegetal. Un torrente continuo de gotas muy blancas te advertirá cuándo es el momento de cambiar rápidamente la posición. Si te alejas demasiado del muro, los enormes zarcillos de la planta 42 te harán papilla. Las balas flamígeras son muy eficaces, pero puedes cargártela sólo con la Beretta, si quieres reservar tu mejor munición. Atención: a menos que uses el V-jolt en sus raíces, la planta 42 recobrará su fuerza y volverá a por ti. No te vayas sin la Helm Mansion Key que hay en la chimenea.

TÚNELES
Para llegar a los túneles de debajo del patio, necesitas la batería del trastero (Storage Room). Llévala al dormitorio 001, insértala en el muro y ve a la superficie con el ascensor, que ya funciona. Dirígete de nuevo a la piscina, gira la manivela cuadrada para cerrar la compuerta, llena la piscina y vuelve luego al ascensor. La corriente del desagüe habrá cesado y te permitirá llegar a una escalera. En esta sección, el espacio del inventario es muy justo, así que lleva sólo un bazuca o una Magnum y deja muchos huecos. Si quieres guardar, llévate una cinta para grabar con sólo una unidad, de manera que desaparezca tras su uso.

ARAÑA GIGANTE
Tu ventaja sobre este adversario de ocho patas es que corres por la sala más rápido de lo que puede girarse. Siguiendo la tradición de los grandes enemigos, la araña expone su punto débil al encabritarse para arrojarte una sustancia viscosa. Cuando lo haga, métele balas de la Magnum o cartuchos explosivos en el abdomen y sus patas saldrán disparadas por doquier. Pero cuando muera, saldrán en avalancha cientos de arañitas que muerden. No te asustes, aquí hay un truco. Sal de la sala, entra otra vez y se habrán ido. Usa el lanzallamas o el cuchillo que has encontrado en la esquina para destruir la telaraña que bloquea la puerta.

BLOQUE CORREDIZO
Empuja la estatua delante del bloque y usa dos veces la manivela hexagonal. Esto te deja sitio para empujarlo hasta la baldosa iluminada y abrir así la contraventana de modo permanente. Hazte con el segundo libro *Doom* y vuelve al ascensor del pasillo giratorio, que sobresale en una nueva zona del patio y la entrada del laboratorio secreto.



EL PATIO

PISCINA
Necesitas la manivela cuadrada del cobertizo para manejar la compuerta. Cuando la piscina está vacía, el flujo de agua se desvía al desagüe de la piscina. Pasa corriendo sin más para evitar las serpientes venenosas (puedes dispararles, pero vuelven a por ti) y entra en el ascensor para bajar.

ENTRADA AL LABORATORIO SECRETO
Examina los libros *Doom* y pulsa Derecha y X para abrirlos. Con esto accederás a los medallones *Eagle* y *Wolf*, que debes insertar en cada lado del muro circular bajo.

Continuación de War Games

Cabos de Florida	OXO OXO XXO
Irian Jaya	CTX TXO CXT
Nueva Inglaterra	XTO XXO OOT
Rusia	OOC COX TXX
Bruselas	XOX TTC OXT
Sudáfrica	TTX XCC XXO
Hong Kong	CXO TXX COT
México	COT TXO XXO
Estrecho de Bering	XOC TOX CXT

Circuit Breakers
¿Son los circuitos multijugador normales demasiado lentos para el correcaminos que hay en ti? Los siguientes trucos deberían aderezarte un poco la vida.

Aumento de velocidad
Este truco sólo es disponible para los circuitos multijugador. Cuando activas el truco tiene un efecto global en todos los circuitos multijugador. El truco se puede desactivar siguiendo las mismas instrucciones que usas para activarlo. En la pantalla de selección de circuito, pulsa Círculo, X, Triángulo y Cuadrado a la vez. Si te sale bien, aparecerá la imagen de un motor en la parte inferior de la pantalla.

Al revés
Si te van los quebraderos de cabeza, éste es tu truco. Te permitirá correr en circuitos de un jugador o múltiples al revés, y funciona tanto en los circuitos de un jugador como en los multijugador. Si activas el truco en el modo un jugador sólo se verán afectados los circuitos para un jugador, y lo mismo con las pistas multijugador. Para activar el modo «Al revés», pulsa a la vez L2, R2, Abajo y X. Si lo haces bien, debería dibujarse una flecha en la parte inferior del panel de información.

Tener las 32 pistas
Para acceder a las 32 pistas en el modo un jugador, empieza una partida y luego pausa el juego con Start. Ahora ve a las opciones y selecciona la opción Sound. Aquí destaca la opción de efectos y luego pulsa los dos botones izquierdos del lomo.

Para obtener una versión invertida de las 16 pistas multijugador, selecciona un circuito en el que correr y luego pulsa Select, X y Cuadrado mientras los coches se meten en el túnel. Si ha funcionado, los coches entrarán en el túnel hacia atrás. Este truco, al contrario que los demás, se ha de introducir cada vez que juegas.

Coches habichuela
En cuanto se cargue el circuito y se inicie la cuenta atrás, pulsa a la vez los botones Círculo e Izquierda. Ahora debería aparecer tu nuevo y saltarín coche habichuela.





LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN 2

SALA DE CONFERENCIAS
El proyector pasará el cartucho de diapositivas de la sala de ordenadores. Mira la mesa y el armario, abre luego la rejilla de al lado de la pantalla y toca el interruptor de dentro para obtener la Lab Key. Ahora puedes abrir la puerta del símbolo rojo de B3. El tercer y último disco MO está en el escritorio de fuera.

LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN 3

LA SALA DE ORDENADORES
Recoge el cartucho de diapositivas del suelo. Inicia el PC y entra tu nombre y contraseña como John y ADA respectivamente. Cuando te pidan otra contraseña, entra MOLE. Abre las puertas de seguridad y sal.

QUIRÓFANO
Aquí hallarás algunos cartuchos y una hierba roja. Puedes seguir el canal de ventilación de la pared hacia la sala del terminal de seguridad, pero el espacio es tan justo que es fácil ahogarse con los gases. Desde la perspectiva elevada debes empujar la caja superior a la izquierda y la inferior hacia abajo. Sube la caja superior y muévela luego por la izquierda, de modo que cubra la rendija. Empuja a la izquierda la escalera (no hasta el interruptor) y luego un poco hacia arriba. Camina por la mesa y empuja por delante suyo la caja inferior hacia arriba. Retrocede luego y deslízala a la izquierda, abajo y a la izquierda, hasta que cubra la otra rendija. Empújala por las escaleras y espera a oír el clic.

COMPLEJO DEL GENERADOR
Haz funcionar el ordenador que pone en funcionamiento el ascensor del laboratorio en la primera sala de calderas para capacitar el panel de potencia y ve abajo por la puerta. Hay un terminal para obtener el código 03 en la segunda sala de calderas si tienes el disco MO. El generador en sí tiene dos ordenadores, uno de los cuales debes usar para impulsar el ascensor hasta el nivel B4.

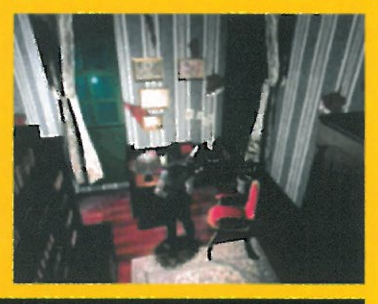


Resident Evil ¡TRUCOS!









LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN 4

EL EXPERIMENTO
Tyrant es mortal de cerca pero bastante lento, así que toma la Beretta o la Magnum y ve corriendo por la sala mientras te giras y disparas sólo cuando tengas espacio y una buena perspectiva. No debería acertarte ni una vez. Luego deberás manejar el terminal que usaba Wesker, o registrar su cuerpo hecho pedazos en busca de una llave para abrir la puerta de seguridad. Rescata a tu compañero y ve al nivel B1.

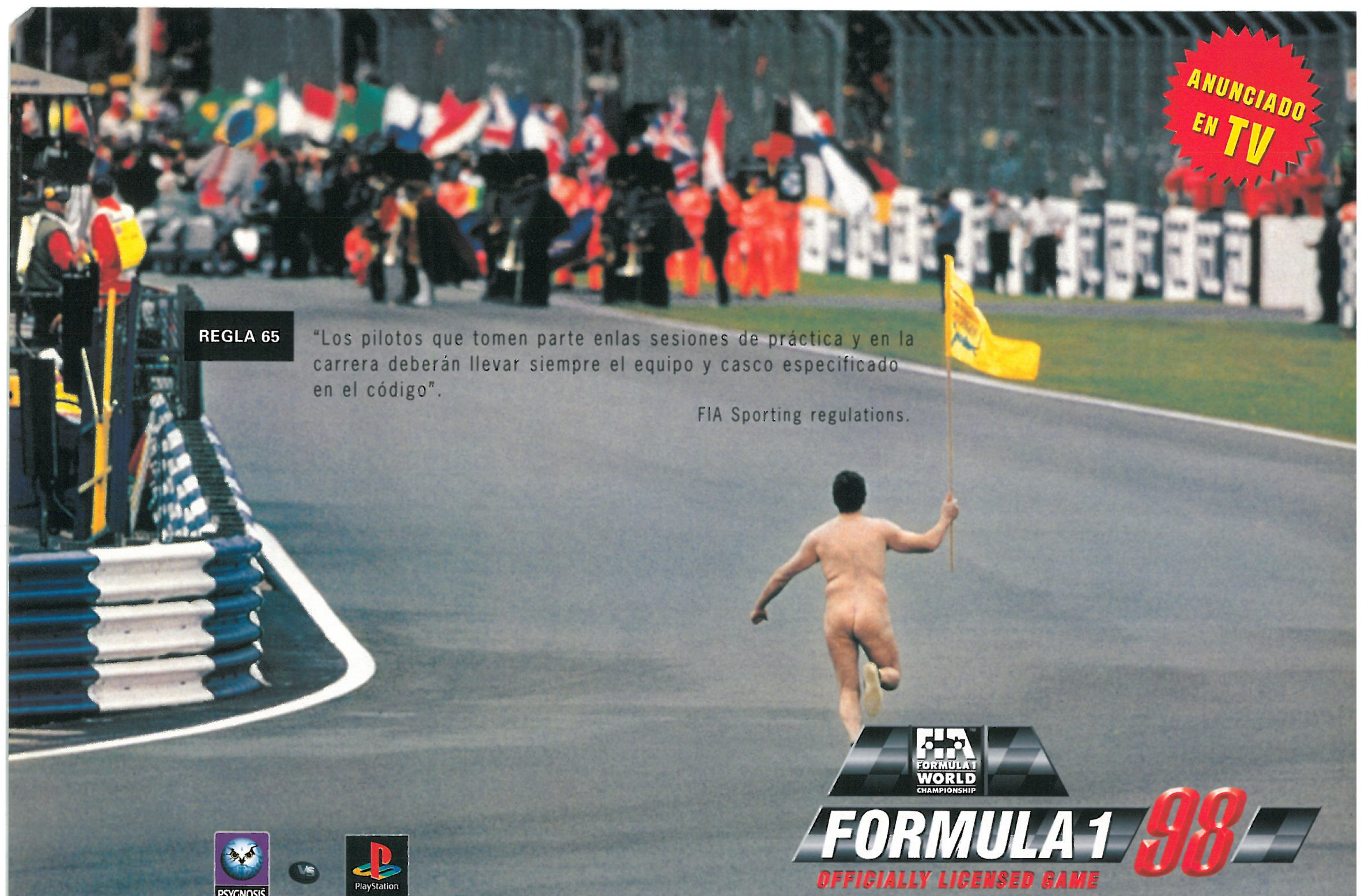
TYRANT
Antes de dejar la última caja de almacenaje en el nivel B2, sustituye todo lo de tu inventario por *sprays* F-Aid y hierbas combinadas. Sí, hemos dicho todo. Deja sólo un espacio y sube a las enormes puertas de metal. Usa la batería para llamar el ascensor de emergencia y dirígete arriba, al helipuerto de la instalación. Hazte con una bengala de la caja y enciéndela antes de que la cuenta atrás llegue a dos minutos o el helicóptero de S.T.A.R.S. llegará demasiado tarde. No puedes destruir a Tyrant con ninguna de las armas que posees actualmente, así que limítate a seguir vivo. Ve al otro lado del patio, deja que te embista y esquívalo en el último momento. Comprueba tu inventario y cúrate cuando te haga falta. Si sobrevives el tiempo suficiente, Brad te traerá tu salvación desde el cielo. Tómala, equípate con ella, gírate y dispara. PSP







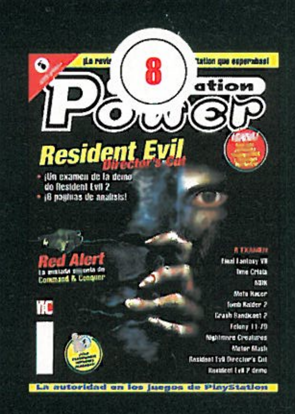



ANUNCIADO
EN TV
REGLA 65
"Los pilotos que tomen parte enlas sesiones de práctica y en la carrera deberán llevar siempre el equipo y casco especificado en el código".
FIA Sporting regulations.
FIA
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
PSYGNOSIS
PlayStation
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98

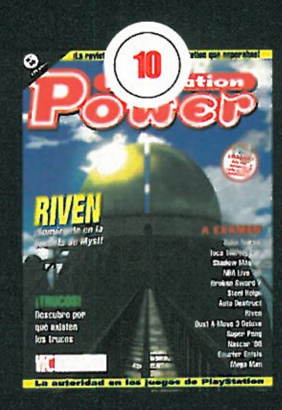
TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE















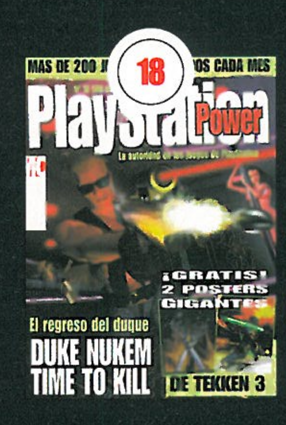












Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

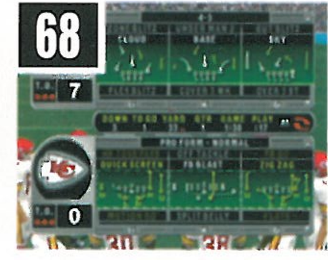
Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation

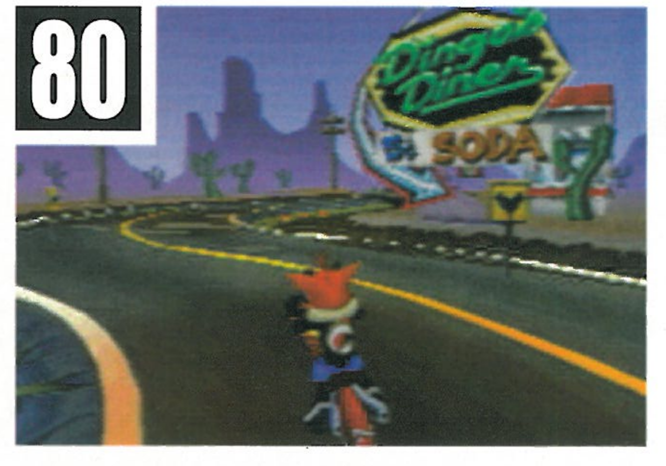
50


68


64


60


79


80


56


PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Y además ...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

PlayStation Power ¡Genial!

TOCA Touring Car Championship 2

Disponible: **Noviembre**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Codemasters**

Fabricante: **Codemasters**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Alegría para dos

● *TOCA 2* es el juego de carreras más realista que hemos visto jamás. Hay que halagarlo: *Gran Turismo* puede ser más bonito, pero sus pistas y sus seis coches ponen en evidencia a cualquier otro juego si lo que quieres es emoción detrás del volante por los circuitos de carreras de Inglaterra.

► En el fantástico *TOCA* no se agitaba la bandera. Aquí es mucho mejor.



▲ Una carrera. Y media. Una clasificación pobre en Thruxton te acarrea una mala posición en la parrilla de salida. Hay que remontar posiciones...

► ... y lo has conseguido. Un segundo lugar es muy buen resultado. Demuestra lo que has tenido de luchar para superar el nivel de dificultad de *TOCA*.



▼ Los coches son fantásticos, especialmente cuando no estás en la pista.





Si GT fuera el padre, TOCA 2 sería el hijo pródigo. Los chicos de Codemasters se han superado a sí mismos...

Gracias, *Gran Turismo*. Es posible que nos hayáis salvado la vida. Tan contentos que estábamos con los *F1 '97*, *Rage Racer* y demás hasta que hace unos meses apareció el mejor simulador de carreras que se haya creado jamás. Al igual que The Beatles o *La guerra de las galaxias*, *Gran Turismo* no se limitó a cambiar las cosas. Rompió todos los esquemas. A partir de ese momento, cualquier otro simulador de carreras que osara aparecer en el mercado tendría que ser realmente bueno para estar al nivel. En resumen, el listón se puso muy alto. Ya no se toleraría más la mala calidad.

Y aquí llega *TOCA 2*. Parece que la nueva era de esplendor de la PlayStation que habíamos augurado con la llegada de *GT* ha llegado. Pues sí señor. Es una secuela. Y es, básicamente, igual que el *TOCA* anterior, sólo que con más trucos, coches, prestaciones y gráficos de alta resolución. Sigue basándose en un campeonato por los desconocidos circuitos de Gran Bretaña en lo que parece una versión mejorada del coche de papá con unas cuantas pegatinas para darle vistosidad. Pero ni por esas deja *TOCA 2* de ser un título de compra obligada. Si al primer título de la serie se le puede

«Un gran simulador de carreras. Parece que estés cruzando la campiña inglesa como un rayo en uno de los maravillosos coches de TOCA 2»

¡TRUCOS!

● *Y con un poco de Thrux...*

Thruxton es la primera pista a la que accedes en el campeonato TOCA. Es la más fácil, pero tiene algunos momentos peliagudos. La primera curva cerrada a la derecha pilla a todo el mundo por sorpresa. Aminora un poco la marcha hasta llegar a la última señal de la izquierda. Ponte a la izquierda y gira bruscamente. Así quedarás en buena posición para tomar la próxima curva a la izquierda que deberías afrontar a toda velocidad, pero sólo si lo haces desde la parte interior. Ahora puedes ir a toda velocidad durante un minuto. Es genial. Derecha, izquierda, derecha. Sólo puedes conseguirlo si conduces con cuidado. Tras la señal de las 100 yardas aparta el dedo del acelerador, empieza a frenar tras la señal de 50 y sigue la carretera. Ya no podemos decirte más.

Pistas a gogó

● Como en cualquier buen CD, hay buenas pistas extra para tu disfrute. A diferencia del placer que te produce ver a los miembros de Ash fuera de combate, *TOCA 2* te lleva por todo el mundo, lo cual no está nada mal por dos razones: el cambio es agradable y a Jill Dando no se le ve el pelo.



▲ Las calles de EE.UU. son mucho más divertidas que en *Test Drive 4* o *San Francisco Rush.*



▲ La mejor pista extra está en la zona de un lago. Pero no puedes mojarte.



▲«Bosch». Éste es el sonido que oirás una y otra vez al arrojarte contra la parte trasera de ese Ford Mondeo.

Furia en la carretera

● En *TOCA 2* hay mucho más que tanques y coches. Empiezas con un pequeño Fiesta y un casi imposible de controlar Van Diemen. Pero si consigues los puntos necesarios, podrás recolectar las llaves de un flamante Jaguar nuevo. Es rápido.



▲ El Lister Storm. Conducirlo por una recta es una buena tarea. Pero no lo parece visto desde atrás.



▲ Este coche se llama Superblower. ¿Por qué? Pues sólo lo saben los fabricantes.



▲ Pasarás un buen rato en uno de éstos. El Grinnal es para ti.



▲ El Jaguar XJ220 es un monstruo. Es el más rápido, pero roza lo absurdo en las curvas. Como puedes ver...



▲ El más bonito de todos los coches extra. Un TVR Speed 12 amarillo.

Entrar en boxes

● Al igual que en el campeonato *TOCA* de este año, la carrera incluye una parada obligatoria en boxes. El equipo te avisa por radio y tendrás que esperar con frustración viendo cómo van pasando los otros coches mientras tus muchachos trabajan.



▲ Al entrar en los boxes, cambia el punto de vista. Ahora estás dentro del coche y hasta puedes ver las grietas de tu parabrisas.



▲ Pero aún no has terminado. Tienes que girar aquí o te pasarás el garaje de largo y perderás tiempo.



▲ Todo a punto para continuar. Pero cuando ya vas por la vuelta 16, una parada rápida ya no cambiará las cosas.

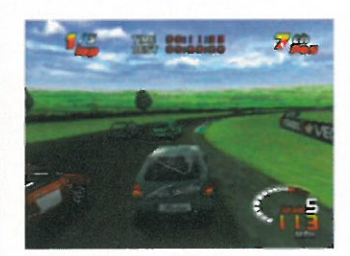
achacar algo es que, mientras era totalmente distinto a cualquier otro simulador de carreras, su estética era algo decepcionante. Conducir en línea recta por Silverstone en una tarde lluviosa no podía compararse a la emoción que causaban las excitantes carreras de *F1* por el soleado Mónaco. Así que había que hacer algo.

Aún tenemos esas largas rectas —después de todo no hay circuitos urbanos en el campeonato en la vida real— pero sí parece que estés cruzando la campiña inglesa como un rayo y no una masa verde con unos cuantos puntos aquí y allá. Quizá porque los colores son mucho más realistas —*TOCA 2* tiene alta resolución— todo nos produce una sensación más sólida y creíble.

Control difícil

Todo esto quiere decir que los entusiastas de *TOCA* no conseguirán conquistar *TOCA 2* de inmediato. Debido a su remodelación, los coches y las pistas tienen una conducción distinta. Aún necesitarás ese estilo casi incontrolado para ganar carreras, pero deberás reaprender cómo hacerlo con cada coche. Y esto es aun más difícil con los coches que funcionan con Inteligencia Artificial. Parecen más peligrosos que nunca y te resultará muy difícil encontrar el camino.

Por ejemplo, un piloto que se mueve por Inteligencia Artificial intentará pasarte en una curva. Le dejas pasar y lo miras pensando que quizá tienes que acostumbrarte a ese circuito porque sólo ves marcas de neumáticos en la



▲ Aunque seas capaz de conducir auténticos monstruos, el Ford Fiesta sigue siendo un gran coche.



▲ Pero el Van Diemen es exactamente lo que parece. Un auténtico demonio.

PlayStation Power ¡Genial!

calzada, polvo y un coche que sale volando por la pista minutos más tarde. Es entonces cuando te sientes como en una carrera real más que en una prueba en la que puedes rodar más rápido que otros 15 píxels que parecen coches.

Pero lo que distingue *TOCA 2* es su atención al detalle. De acuerdo, hay menos coches y menos posibilidades de encontrarlos en el garaje como ocurría en *Gran Turismo* y, de forma parecida, ir a los boxes no es el proceso complicado que podría ser. De alguna manera, el hecho de que haya un individuo en los boxes que lo haga todo por ti tras elegir el tipo de ruedas que quieres lo hace todo más realista. Después de todo, Nigel Mansell no se baja de su auto para cambiar las ruedas de su coche.

Shock en los boxes

Las paradas de boxes trasladan a *TOCA 2* a otro nivel, y no porque rompan el ritmo de una dura carrera a ocho vueltas. Tienes que decidir si te quedas para otra vuelta o si sigues adelante con otra vuelta. Los segundos perdidos significan pérdida de posiciones y una mayor dificultad para recuperarlas. Si vas demasiado fuerte, lo pasarás mal. Parachoques golpeados, luces de posición rotas, parabrisas destrozados... y la posición número 16. Hay veces en que el realismo de este juego es desesperante.

Pero en honor a la verdad, éste es un juego difícil de dominar, incluso si *TOCA* era pan comido para ti. El nivel para novatos es bueno para aprender las pistas —durante la mayor parte del tiempo estarás tan adelantado que no verás a ningún otro coche— pero si avanzas un nivel más, tendrás que luchar para permanecer en la carrera, especialmente si una rueda sobre la hierba suele acabar en desastre.

Es importante remarcar que este título es muchísimo mejor que el juego original. No se trata de otra secuela más. Y de todas las mejoras, quizá la más importante sea la más simple. Puedes participar en el campeonato en el modo dos jugadores con los 16 coches en la pista. Esto marca la diferencia con

¡TRUCOS!

● Sé un buen piloto de campeonatos secundarios

Podrías pensar que los campeonatos secundarios serían más fáciles que en TOCA, pero la verdad es que te equivocas. Para ahorrarte horas de frustración, la mayoría de los coches tienen una conducción más fácil desde dentro. Puede que parezcan más bonitos desde fuera, pero los coches como el Van Diemen son imposibles de controlar desde este punto de vista. También son mucho más difíciles de conducir. La mejor forma de ganar carreras es evitar cualquier contacto con otros coches y hacer los giros con sumo cuidado. ¿Te aburres? El Jaguar te espera...

▲ Para el principiante, el Audi A4 es, en muchos sentidos, perfecto. Buena conducción y excelente bajo la lluvia. Es el único con tracción en las cuatro ruedas.

Mortal Combat 2

● El modo dos jugadores es mucho mejor que el anterior. Ahora puedes ir a por el modo Campeonato pero preferimos dar una vuelta rápida por un circuito oval a lo Nascar al que hemos tenido acceso.



▲ Unos segundos más tarde y su ansia de gloria queda tumbada sobre la hierba.



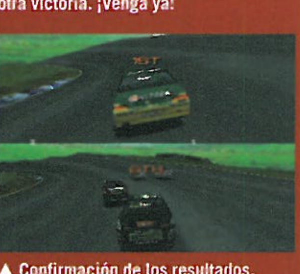
▲ Paul se coloca en primera posición, pero Beast le arrebatará el puesto.



▲ Y Beast aprovecha para hacerse con otra victoria. ¡Venga ya!



▲ '«Willo», como se le conoce en Yorkshire, se aleja de Beast.



▲ Confirmación de los resultados. Willo vuelve a su vieja ocupación de pastor de ovejas en York.

Prangster Trippin'

● Los choques son tan divertidos que no te importará destrozar tu coche. Puedes romperlo casi todo, pero ahora deberás pagar una penalización por semejante temeridad. Como en *Colin McRae,* estrellarse contra una pared hará que el coche aminore un poco la marcha.



▲ Intenta frenar antes de las curvas de vez en cuando. Te ayudará un poco.



▲ Otra vez lo has hecho. Pero en esta ocasión sólo querías ver las marcas sobre el asfalto. ¡De verdad!

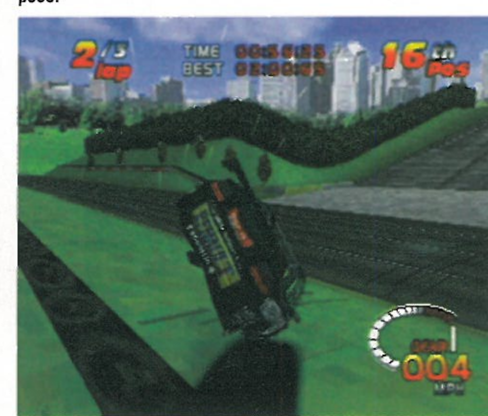


▲ Dar tres o cuatro vueltas de campana con el coche no tiene el mismo efecto que tendría en la vida real, pero deja tu Honda hecho polvo.



▲ Los refinados detalles de un Jaguar. Lástima que tuvieras que abollarlo un poco.

▼Todos hemos pasado por aquéllo de «ya que soy el último voy a ir tan rápido como pueda pase lo que pase». Nunca ha sido tan gratificante como en *TOCA 2.*



TOCA Touring Cars Championships 2

«No se trata de otra secuela más... Todos queríamos más después de la primera entrega de TOCA y aquí está. Es lo bueno de TOCA 2»

▲ **Un Renault. Por desgracia, no vemos a Nicole por ninguna parte. El nuevo Clio es horrible, así que puede que se cambie a los coches grandes. Quizá...**

respecto al anterior modo un jugador sin interferir en la velocidad ni en el ritmo del juego.

En las calles

Y cuando te hayas cansado del campeonato *TOCA* (hemos calculado que como muy pronto por allá el 15 de febrero del 2008) tienes los coches de apoyo con los que participar, con los Formula Ford, Jaguar XJ220 o TVR como ejemplo de las bellezas automovilísticas que puedes manejar alrededor de los circuitos. Eso es, si eres lo suficientemente bueno como para conseguir uno de estos coches. Si logras obtener los puntos necesarios, podrás acceder a nuevas pistas, incluyendo un circuito urbano americano y una rápida y peligrosa carretera de montaña.

Todos queríamos más tras conocer las limitaciones de *TOCA* y aquí lo tenemos. Ese es el mérito de *TOCA 2*. Es como si los chicos de Codemasters hubieran hecho lo que todo el mundo con un juego de este tipo. Después de poder disfrutar de la primera versión *TOCA* en la gama Platinum se preguntaron: «si, no estaba mal. Pero ¿por qué no probamos esto? ¿O esto?». Y tras ver *Gran Turismo* o *Colin McRae*, no sólo han mejorado la fórmula original, sino que le han añadido un millón de extras.

Es esa gran atención al detalle lo que hace de *TOCA 2* lo que es. Y ¿qué es exactamente? Pues un juego fantástico, con una estética fabulosa y 16 válvulas de placer. PSP

Veámoslo otra vez

● ¿Son las repeticiones tan buenas como en *GT?* Pues casi. Hay muchos más puntos de vista desde los que seguir la carrera, pero no con tantos lujos. Debido a que las carreras pueden durar hasta nueve vueltas, no es tan divertido. Especialmente si no ves otro coche durante toda una vuelta.

▲ **Puedes recrear incidentes reales con derrapes laterales y frenazos que levantan nubes de polvo.**



▲ **El modo Replay sólo es divertido cuando vas en una posición más avanzada.**



▲ **Nos han dicho que *Micro Machines V4: The TOCA Shocka* no ha salido aún. Pero aquí tienes una primicia.**



◀ **A veces la cámara se acerca a tu coche destrozado y muestra con todo detalle sus abolladuras. Genial.**



***Gran Turismo* puede parecer más bonito, pero éste es el mejor simulador de carreras que se haya hecho jamás. Olvídate por un momento del original (ahora en la gama Platinum). Ahorra un poco y cómprate *TOCA 2*. Es genial.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ El mejor juego de carreras con varios coches que hayas visto jamás	⊖ Mucho de lo mismo, sólo que un poco más caro
⊕ Los gráficos de alta resolución están a la altura	⊖ Muy difícil de aprender
⊕ Montones de coches y pistas nuevos	
⊕ El modo dos jugadores es fantástico	

Puntuación 93%


GameSHOP
SPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR
TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 - 507 269
24H
servicio urgente a domicilio
BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077
NUEVA TIENDA
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA.
INFORMATE SOBRE NUESTRA RED
DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO
9 67505226
PSYGNOSIS
VISUAL SCIENCES
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
PlayStation
PVP.: 7.990
PVP.: 6.990
O.D.T
PlayStation
O.D.T., Psygnosis and Psygnosis logo are ™ or ® of Sygnosis Ltd. All rights reserved.
1998 Psygnosis Limited. Developed by visual Sciences. Psygnosis logo are ™ or ® of Sygnosis Ltd. And official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration limited. All rights reserved. and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment inc

Lucha en la hamburguesería



Oddworld Abe's Exoddus

Disponible: **Noviembre**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **GT Interactive**

Fabricante: **Odds Inhabitants**
Distribuidor: **New Software Center**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

¡Da resultado! **Una muestra del numerito de la posesión del muchachote Abe...**

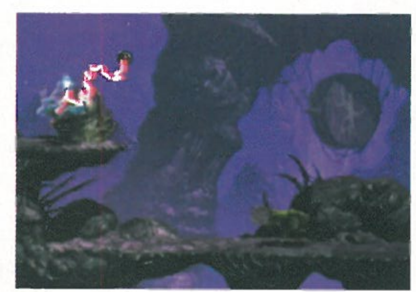
● La habilidad de Abe de «poseer» a sus asesinos potenciales —sin duda, el elemento más innovador de *Abe's Oddysee*— aparece de nuevo en *Exoddus.* Es una técnica que los jugadores tienen que dominar si quieren resolver los *puzzles* clave.



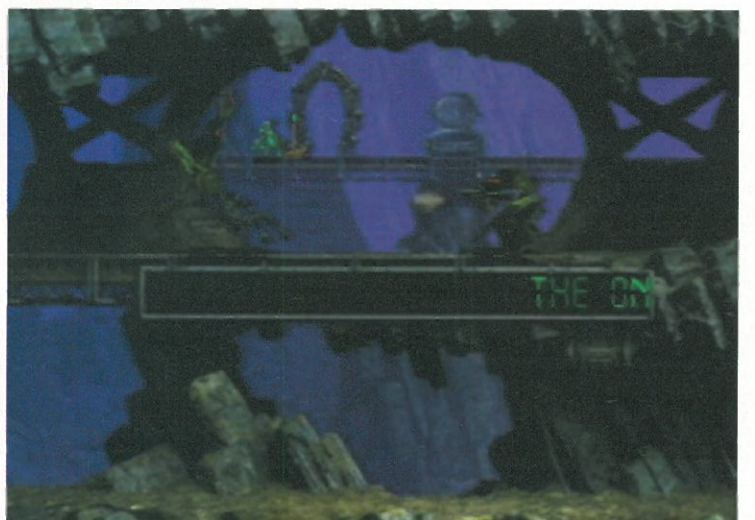
▲ Hela aquí, la extraña habilidad de Abe para tomar control de las mismísimas mentes de sus asaltantes. Imaginativo ¿no?



▲ De todas formas, no puedes controlar sus mentes siempre que quieras. Si te ven, intentarán matarte...



▲ Hay otros impedimentos que no dejan que poseas a los bichos en según que pantallas, como te mostramos aquí.



▲ Pero ésta es la mejor parte. Posee a un Slig o a cualquier otro de los bichos capaces de causar estragos y hala, a cebarte con todos los monstruitos de los alrededores que puedas.

¿El éxodo de Abe? El regreso de Abe, más bien. Pero secuela no siempre significa peor ¿no?

Es raro el caso de un vídeojuego que pueda ser descrito como único, innovador u original. Y, sin embargo, *Abe's Exoddus* de Oddworld Inhabitants merece tales superlativos por parte de un amplio espectro de usuarios de PlayStation. Toda una hazaña. Hay muy pocos juegos que combinen la posesión de las armas de los agresores, los *puzzles* basados en la comunicación, los movimientos en plataforma súper pulidos... y un protagonista que se tire ventosidades en cuanto se lo pidas. A fuerza de dejar ir flatulencias nada más pulsar un botón, la primera incursión de Abe en la pérfida selección de niveles en pantalla cinematográfica de su creador fue sin duda alguna una de las aventuras más frescas y *diferentes* del 97.

Abe's Oddysee fue un juego insólito que demostró cuán equivocado es el mito de que los juegos de plataformas en 2-D están acabados. *Abe's Exoddus* si-

«Abe ha de rescatar a sus semejantes, los Mudokons, obligados a trabajar en una mina como recolectores de los huesos de sus antepasados, exhumados sin ningún escrúpulo»

¡TRUCOS!

Tenemos un código de trucos que te permite completar el acceso a cada uno de los niveles de *Abe's Exoddus*, pero GT Interactive nos haría puré si lo publicamos antes de que el juego salga a la venta. Así que, en su lugar, te ofrecemos unos cuantos consejos muy útiles.

● *Meterte por todas partes*
Este es uno sencillo. Cuando no sepas muy bien si hay o no moros en la costa, usa el botón «pasar a hurtadillas» (L2) para moverte por ahí con relativa seguridad.

● *Juegos mentales*
Cuando poseas a alguno de los bichos, intenta ver hasta don-

Lo bueno es poder hablar

● Abe es un tipo muy conversador, como los fans de su primera aventura sin duda recordarán con simpatía. De hecho, nada más introducirse en los niveles de la Mina de *Exoddus* se le puede ver encontrándose —y charlando— con un grupo de prisioneros Mudokon. Veamos qué es lo que pasa...

▲ Vale, pues aquí estamos. Es el primer nivel y Abe tiene un mogollón de Mudokons a los que rescatar.

▲ Te presentamos la habilidad de Abe para torear...

▲ ... los diferentes «prontos» de los Mudokon...

▲ ... y la naturaleza ágil de Abe. Incluso los peores jugadores de PlayStation pueden llegar a dominar sus técnicas de salto.

▲ Las tres imágenes de arriba muestran a Abe saludando a un prisionero Mudokon antes de que le pida que le siga. En la captura siguiente tienes un portal de salida muy bien situado. Ya sólo quedan otros 74...

◀ No es que sea el protagonista más atractivo de los vídeojuegos, pero los usuarios de PlayStation han acogido con gran cariño a Abe. ¿Se deberá a una conspiración de sus «poderes mentales»?

«Los suelos de la mayor parte de los escenarios están cubiertos de Slurgs que chillan cuando Abe los pisa. Este ruido despierta a los Fleech»

¡Bofetada que te crio! (O cómo tratar a un Mudokon colocado)

● Los Mudokon son unos tipos muy delicados. En una primera demostración de su débil constitución puedes ver cómo al intentar Abe cruzar una puerta, la sala se llena de gas de la risa. En vez de reírse un rato y ya está, los colegas de Abe se quedan como locos. A Abe no le queda más remedio que ser cruel.



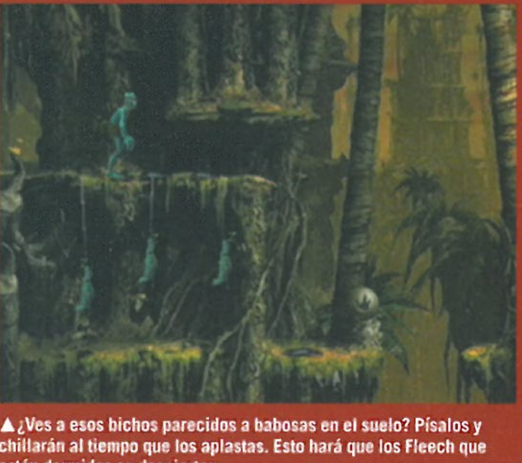
▲(Izquierda, arriba). Después de que salga el gas, los compañeros de Abe deambulan por ahí como si fueran lunáticos. Para sacarlos fuera de los efectos del gas...



▲ ... Abe les suministra un sonoro tortazo. Una vez recuperados ya le pueden ayudar a resolver el siguiente puzzle. Ha dado resultado.

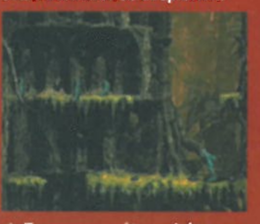
¡Qué horror de Fleeches!

● Si las primeras secciones de la Mina podían describirse como desafiantes, las de Necrum son muy, pero que muy fastidiosas. ¿Por qué? Bueno, la culpa es de esos horribles Slurgs y sus penetrantes chillidos de agonía.



▲¿Ves a esos bichos parecidos a babosas en el suelo? Písalos y chillarán al tiempo que los aplastas. Esto hará que los Fleech que están dormidos se despierten.

▲ Un Fleech se despierta al son de un ¡iiik! Por suerte, está detrás de una pared.



▲ Tampoco aquí te podrán pillar. Pero después de esto...



▲ ... llega esto otro. Aplasta a un Slurg y los Fleech enloquecerán.



▲ Y esto sería Abe recibiendo una buena.

gue a pies juntillas los pasos de su predecesor.

Mientras que el juego original fue, hasta cierto punto, una publicación pionera, esta secuela se ciñe a contribuir con meros episodios y personajes nuevos al patrón de diseño del año pasado. Pero ¿es éste un aspecto negativo? ¿No hicieron lo mismo en su momento *Mario* o *Sonic*? Y, siendo *Oddysee* un juego que han disfrutado muchos ¿no es esta oportunidad para jugar por los escenarios alternativos de *Exoddus* una oferta que los fans del original agradecemos?

▶¿Qué es un bicho que tiene unas cuantas patas? Una gamba. O un cangrejo avanzado a su tiempo. ¿O sería eso una langosta? Mmm. Es igual. He aquí otro de los bichos de *Exoddus*.

«Los malvados Sligs de Oddysee portan sangrientas metralletas... Para ellos Abe es presa fácil y, más de una vez, sus huesos acabarán esparcidos por las paredes»

Días extraños

Para aquéllos que se perdieron la primera aventura de Abe, pasamos revista a unos cuantos elementos básicos de su jugabilidad. *Abe's Exoddus* es, en esencia, un plataformas en 2-D, en el cual los jugadores se desplazan por escenarios cinematográficos. La idea del juego se basa en que Abe ha de rescatar a sus semejantes, los Mudokons, obligados a trabajar en una mina como recolectores de los huesos de sus antepasados, exhumados sin ningún escrúpulo.

Pero, y éste es el aspecto más importante, *Exoddus* va mucho más allá de un mero conjunto de movimientos a través de las plataformas. Abe es un tipo comunicativo, capaz de saludar, dar instrucciones y manifestarse a través de un uso ágil del Pad por parte del jugador. De forma que cuando Abe ordena «Seguidme», sus amigos Mudokon prisioneros obedecen sin rechistar. Si no lo hicieran, una bofetada a tiempo, una disculpa o un *puzzle* resuelto te sevirán. Así de sencillo.

Evidentemente, sus compañeros cautivos no es que campen a sus anchas. No obstante, y por extraño que parezca, Abe no dispone de armas convencionales. En los primeros niveles se ve a los malvados Sligs de *Oddysee* retomar su papel de agresores, con sus sangrientas metralletas. Para ellos Abe es presa fácil y, de hecho, más de una vez sus huesos acabarán esparcidos por las paredes. El mercúreo Mudokon puede evitarlo si resuelve el *puzzle* de turno o «posee» al combatiente al que tiene que hacer frente.

Juegos mentales

Al tomar control de un bicho de ésos, el jugador pasa a «ser» ellos, adquiriendo así sus habilidades. Si posees, por ejemplo, a un Slig, la represalia en términos asesinos está servida, porque Abe adopta en un santiamén las técnicas del monstruo. De todas formas, las posibilidades de esta habilidad son limitadas. El bicho en cuestión ha de estar «cerca» —tipo en la misma pantalla— para que Abe pueda llevarla a cabo. Para asegurarse de que los jugadores no se hagan demasiadas ilusiones y se pasen utilizando al bicho poseído, los desarrolladores han colocado obstáculos naturales como paredes y puertas que impiden el paso. Ya sabes, tampoco te lo van a poner tan fácil.

Abe's Exoddus, como el juego original, cuenta con episodios muy buenos. Uno de los favoritos de *PSP* es un primer encuentro de Abe con un numeroso grupo de Slogs, bichos parecidos a perros, capaces de hacerle pedazos. Abe y sus enemigos caninos están separados por una serie de platafor-



▲Aquí vemos a Abe a punto de no contarlo. Menos mal que puedes grabar tu partida en cualquier momento.

¡TRUCOS!

de puedes llevarlos y en todas las direcciones. Podría darse el caso de que resolvieses un *puzzle* posterior si así lo hicieses. Por ejemplo, en una de las primeras ocasiones podrás llevarte a un Slig y cargarte a uno de sus colegas. Así que antes de volver a ser Abe, date un paseo. Merece la pena.

● *Pisotear a los Slurgs*

En realidad, sólo en unas pocas pantallas se da el caso de que tengas que evitar a toda costa a los Slurgs (para no despertar a los Fleech). Por lo tanto, para qué molestarse en toda esa tontería de andar de puntillas y saltar con un perfeccionismo a prueba de píxels ¿no? Basta con que corras por encima de esos canallas y te vayas antes de que los Fleech consigan pillarte.

● *Utiliza el selector de nivel*

En nuestra versión, al pulsar D, U, L, R, D, U, L, R, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo tienes acceso a cualquiera de los niveles... ¡oh, cielos! ¡Ahora sí que la hemos hecho buena! Más vale que salgamos por piernas...

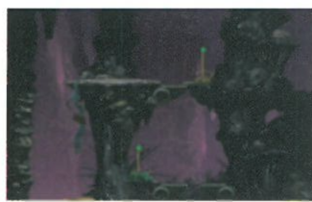




▲Ay. Después de abrir una puerta, a Abe le cae encima todo un sistema de alarma. ¡Corre!

mas, y los jugadores sólo tienen una vía de escapatoria a través de unos ascensores que van hacia abajo. El problema es que los Slogs siguen a Abe allá donde vaya, aumentando en número a medida que el jugador se aleja. Sabes que *algo* se está cociendo. Lo que sucede al final de este pequeño subargumento es que Abe atrae a los perros hacia una trampa y los fríe. Sí, predecible, pero no deja de sorprenderte una argucia argumental tan sencilla, sugiriendo toda suerte de horrores en un punto en el que la mayoría de los jugadores están todavía sacando en claro cómo mover al personaje por entre semejante escenario.

Si las primeras secciones de la Mina pueden ser descritas como suaves, en cuanto Abe alcanza las áreas de Necrum, el nivel de dificultad de *Exoddus* aumenta de tal forma que se vuelve quisquilloso. Aparecen los Fleech («fl-i-chuj», tal y como las instrucciones del juego tan cariñosa y entrañablemente te informan), que son muy fastidiosos a la hora de tener que sortearlos. Cuando Abe pasa a una nueva pantalla normalmente los encuentra dormidos. Y ojo con lo siguiente: los suelos de la mayor parte de los escenarios están cubiertos de Slurgs, unos bichos pequeños, tipo babosas, que chillan cuando Abe los pisa. Este ruido despierta a los Fleech, los cuales persiguen a los Mudokon (que para entonces han volado) y los pillan con una precisión extraordinaria. La única forma de superar estos niveles, por lo tanto, es saltar con cuidado por encima de esos bichos hasta conseguir una escapatoria fácil. En principio, la idea no está mal. En la práctica, es un acto execrable de los diseñadores del juego. Es súper irritante. Te has de sentar y esperar a que los Slurgs se muevan. Y luego has de esperar todavía un poco más. Es difícil en el sentido que, al perder la paciencia, el jugador intentará pasar estas pantallas lo más rápido posible e invariablemente la pifiará.



▲Este *puzzle* se las trae. Los de Oddworld Inhabitants son unos chicos muuuuy malos.

Desarrollo entorpecido

Abe's Exoddus está lleno de estas pruebas de resistencia irritantes y malpensadas. Es una pena. Aunque tira de la cuerda del éxito del juego original del año pasado, a *Abe's Exoddus* le hace sombra su predecesor en casi todos los aspectos. Pero con esto no queremos decir que sea un *mal* juego, sino que es simplemente un título que amplía, hasta cierto punto, una fórmula que Oddworld Inhabitants considera popular. Si te gustó la primera entrega —y a mucha gente le gustó—, no meterás la pata si compras una copia de la secuela. No estamos muy seguros acerca del diseño de algunas secciones. Da la impresión de que sean difíciles porque sí y no por querer hacer el juego más entretenido. Pero con un poco de resistencia y paciencia la experiencia será satisfactoria, aunque no muy llena de sorpresas.

En fin, es una copia descarada de *Oddysee*, pero, aun así, *Abe's Exoddus* es un juego divertido. Para los fans del original podría ser una compra acertada. PSP



Más de lo mismo, en definitiva, pero todavía merece nuestra aprobación. Aunque la fórmula no se ha alterado radicalmente, su originalidad innovadora le ayuda a salir del paso.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Argumento muy especial, nada convencional	⊖ No es un diseño nuevo
⊕ Puzzles complejos	⊖ Un poco frustrante
⊕ Personalidad inimitable	⊖ Demasiado difícil para el principiante pero no es tampoco un juego de «expertos». Mmm
⊕ Puzzles imaginativos. Irás diciendo palabras «impropias» como un carretero pero bueno	
⊕ Súper difícil de superar	





▲ En algunas pantallas los jugadores pueden controlar a Abe desde lejos.



► Éste es un *puzzle* fácil de resolver. Y bien que lo sabemos. Echa un vistazo a la sección de trucos.

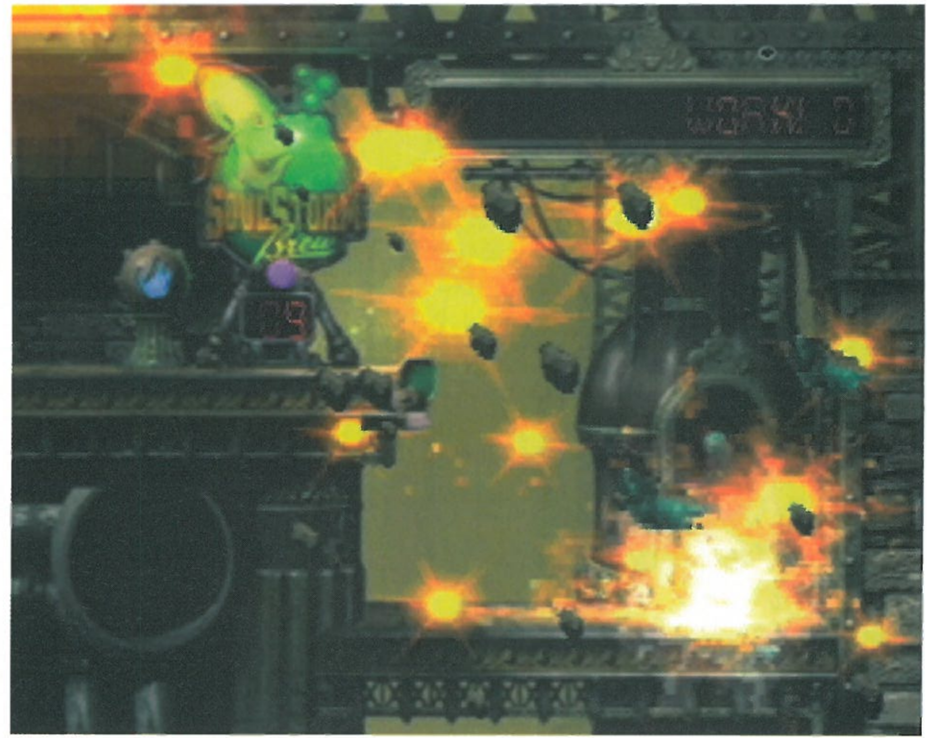


▲ Lo creas o no, Abe ha causado esta explosión con una de sus ventosidades. ¿Serías capaz ahora de no creernos si te dijéramos que Abe puede poseer las exclamaciones de su trasero?





▲Las Grutas de los Paramites son muy difíciles de superar. Por eso te mostramos un mapa.



▲ Un experimento con una flatulencia explosiva no sale bien y Abe explota en miles de pedazos de Mudokon chamuscados.

Tenchu... ¡Salud! Gracias. De nada.

Tenchu

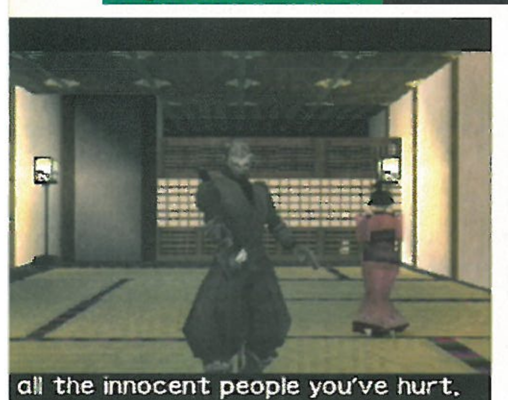
Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Activision**

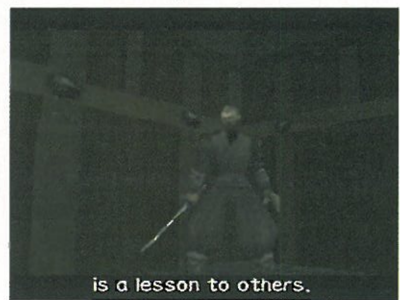
Fabricante: **Acquire**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

La guerra de los sexos



● Hay dos personajes a elegir en Tenchu. Cada uno, claro, con sus puntos fuertes y débiles.



▲ El personaje masculino, Rikimaru, es un joven y poderoso ninja increíblmente leal a su maestro, Lord Gohda. Con una gran espada Izayoi como arma principal, el sigilo y la fuerza de Riki hacen de él un enemigo



▲ ▼ Con sus dos espadas pequeñas, Ayame es la elección perfecta para quienes prefieran luchadores rápidos y letales. Su velocidad y su cálculo podrán acabar con la mayoría de oponentes antes de que se percaten de su ataque.

Si mezclas Metal Gear Solid y Bushido Blade, el resultado es este hiper violento beat 'em up de ninjas

Hay quien asegura que no existen las ideas originales. En la redacción de *PlayStation Power* no estamos de acuerdo con tal afirmación, pero, si la cambiamos ligeramente, se podría sostener que, aunque sí se presentan ideas originales, no tienden a serlo durante mucho tiempo... sobre todo las buenas. Un ejemplo de esto es *Tomb Raider*, una idea excelente, quizá, pero sólo has de echar un vistazo a las tiendas de juegos para ver qué efecto ha tenido en la industria.

Esto nos lleva al caso de *Tenchu*. Parece original, pero, de hecho, su diseño es de lo más parecido a ese maravilloso juego que, oh ironía, también aparece en este número: *Metal Gear Solid*.

Ambos juegos parecen, a primera vista, acción arcade pura. Presentan marcos argumentales basados en misiones y se mata, se mutila y se deambula sin parar. Pero, en realidad, los dos títulos exhiben una gran profundidad en su estrategia. *Tenchu* imita la idea de *Metal Gear Solid* de tener enemigos con un grado de Inteligencia Artificial superior a lo que estamos habituados. La clave es el sigilo.



▲ Lo creas o no, ese guarda de encima mío no sabe que estoy aquí.

El único camino para el éxito es observar las pautas de los guardas y atacar sólo en los momentos más oportunos. El hecho de que el envoltorio sea una trama con ninjas de por medio es sólo la guinda del pastel.

«Tenchu imita la idea de Metal Gear Solid de tener enemigos con un grado de Inteligencia Artificial superior a lo que estamos habituados»

Dividido en diez misiones, seleccionas uno de entre dos personajes individuales (uno por cada sexo) y, tras elegir tu inventario, partes al primer escenario. La paranoia se filtra de inmediato. Al igual que en *Bushido Blade* (aunque no tan extremo), los impactos cuentan y no puedes recibir muchos si no quieres que tu energía se esfume.

El único ingenio con el que cuentas al empezar es el gancho. Lo usarás casi enseguida, ya que debes matar a un

¡TRUCOS!

• La clave es el sigilo

Para conseguir las mejores armas y pociones en los últimos niveles del juego, tienes que evitar en lo posible que te descubran los guardas, hecho que ayuda mucho. Ocúltate en los tejados para localizar a los guardas y apréndete sus recorridos. Entonces, y sólo entonces, debes tirarte detrás suyo para matarlos sin hacer ruido.

Otros consejos son más obvios... no vayas andando muy a menudo por las zonas principales. En vez de eso, haz un buen uso del sigilo y pégate a las paredes. Ah, y procura evitar que te den. Sencillo ¿eh?

«Tenchu y MGS presentan tramas basadas en misiones y se mata, se mutila y se deambula sin parar, con el añadido de una estrategia con profundidad»

Con pies de plomo

● La clave del éxito no está en precipitarte por ahí a ciegas meneando la espada como un loco, sino en calcular tus ataques con tiento y eliminar al enemigo uno a uno. Todo ello contribuye a tu puntuación global al final del nivel.



▲ Tu indicador de «Ki» (en el rincón inferior izquierdo) te muestra que cerca hay un guarda enemigo. Cuanto más alto sea el número (a su lado) más cerca está. Debo actuar con cautela.



▲ Con el botón de «sigilo» puedes avanzar de lado poco a poco por el muro y, como en *Metal Gear Solid*, la vista panorámica dobla la esquina para enseñarle a tu ninja el guarda oculto que le espera.



▲A base de observar su recorrido y mantenerte oculto, puedes salir cuando se gire de cara a otra parte y, con la astucia de un zorro, tendrás toda la libertad del mundo para..



▲ ... cargártelo con saña antes de que pueda gritar como un crío y dar la alarma al resto de sus colegas que rondan por ahí. Un trabajo limpio, Sr. Ninja. Uno menos, quedan 11 millones.

Ninja whinger



Cuestión de gustos

● Al principio de cada misión te darán a elegir qué objetos te llevas contigo a la batalla. Algunos son más importantes que otros, pero todos tienen su utilidad. Ésta es una selección al azar de los ítems más útiles.



▲ **El gancho.** Completamente indispensable. El garfio es el arma más necesaria para colarte tras los guardas enemigos. Y no veas lo que cuesta.





▲ **Poción curativa.** Suele haber una o dos disponibles al empezar (puedes hallar más esparcidas por ahí) y restauran del todo tu salud.



▲ **Crimson Blade.** No es una Shuriken, ya que no son aconsejables para el público europeo, pero es el mismo objeto con otro nombre. Rápido y letal.



▲ **Caltrops.** Excelente si te superan en número y te persiguen. Desperdigadas por el suelo, estas monadas pararán a los guardas en seco.

▲ **Arroz multicolor.** Los últimos niveles son enormes y, como muchas veces tienes un límite de tiempo, estos indicadores de color evitan que andes en círculos.





▲ **Bomba de humo.** De perlas si estás atrapado en una zona pequeña con montones de guardas. Tira una y esfúmate en medio de la confusión.



comerciante malvado en la primera fase y su campamento está rodeado de guardas. Moviéndote ágil y silenciosamente por los tejados, hallas el edificio donde se encuentra dicho mercader y caes sobre él, literalmente. No te equivoques, *Tenchu* tiene un ritmo lento. Debes avistar a los guardas (fijarte con cuidado en tu indicador de «Ki»), determinar sus recorridos y decidir luego si caer tras ellos y, como el asesino silencioso que eres, despacharlos sin hacer ruido, o bien tratar de pasar por el tejado sin ser descubierto.

«La clave es el sigilo. El mejor método es observar las pautas de los guardas y atacar sólo en los momentos más oportunos»

Tus habilidades como ninja tendrán su importancia. Al final de cada fase se te premiará por cada asesinato silencioso realizado y te darán una calificación. Ésta servirá para proporcionarte una armadura mayor y más impresionante y quizá tu futuro éxito en los últimos niveles, más absorbentes e impredecibles. La música de fondo, una parte del desarrollo a menudo olvidada, es en *Tenchu* todo un triunfo. Enormemente atmosférica y de bella composición, es, en efecto, una de las mejores y más adecuadas músicas que hemos oído en los últimos tiempos.

Desde luego no se puede negar que *Tenchu* está muy bien hecho. Gráficamente es gratamente distinto, aunque la CPU sufre algunos problemas cuando tiene que volver a dibujar que, la verdad, uno no espera encontrar hoy en día. Esto sólo supone un auténtico problema cuando intentas localizar un guarda y la distancia media desaparece ante tus ojos... cosa algo molesta cuando pasa por primera vez.

¿Alguna otra queja? Un par. A veces los árboles te entorpecen la visión, algo que puede complicar las cosas en la batalla, claro; y, lo que es más importante, con sólo diez misiones que superar, tenemos grandes dudas sobre su duración global.

Puestos a elegir, como seguro que harás tú, ganará *Metal Gear Solid* por los pelos gracias sin duda a su elegante diseño. Pero no te apresures a pasar por alto a *Tenchu*, ya que constituye una respetable alternativa, si bien el ritmo es más lento y la acción más atmosférica, y quizá quieras un desafío más profundo. PSP



▲ **Provéete de todos tus artilugios antes de empezar la siguiente misión.**

PlayStation Power

Increíblemente atmosférico (aunque algo corto), *Tenchu* está lleno de características muy trabajadas que le hacen merecer ser más que un segundón ante *Metal Gear Solid*.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Una experiencia lúdica de lo más atmosférica	➖ La cantidad de «apariciones súbitas» es inaceptable del todo
➕ Cantidad de extras para añadir a tu montón de armas	➖ Sólo hay diez misiones y algunas son más bien facilonas
➕ Gráficos muy agradables	

Puntuación 87%

Anoche un DJ me salvó la vida...



Music

Creación musical para PlayStation

Disponible: **Noviembre**
Precio: **N/D**

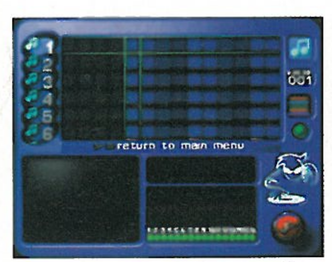
Jugador: **1**
Editor: **Codemasters**

Fabricante: **Jester Interactive**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

1er. paso Sintetizadores súper fáciles de usar

●Si echas una ojeada a la interfaz de pantalla única de Music puede que te asuste, pero la verdad es que utilizar el sistema no podría ser más sencillo. Suena un poco a cliché, quizá, pero es realmente más fácil que hervir un huevo.



▲ Aquí tienes la pantalla principal. Ésta es la plataforma desde la que puedes descubrir si eres un genio de la música dance o no. Incluso si no tienes ningún talento que sacar a la luz, te las apañarás fácilmente para lucirte con algunas melodías geniales.



▲ La parte más importante de la pantalla es una parrilla. Nada más pulsar un botón puedes pasar de una parrilla azul a otra roja. Las dos están configuradas como barras musicales. La azul es la sección musical y la roja, la suite de edición de vídeo.



▲ Aquí es por donde accedes a los archivos de sonidos del juego. Podrás seleccionar uno determinado y escucharlo para ver si te gusta con sólo pulsar un botón. Igual que los profesionales del tema.



▲ Esta ventana tiene una función doble: visionar las secuencias de vídeo que hayas creado y manejar los instrumentos de manipulación que te permiten crear y modificar tus propios riffs.

2º. paso De aquí al estrellato

● *Music* es un equipo realmente sofisticado. Pero su genialidad estriba en que ya desde el comienzo es muy fácil componer un tema que suene mínimamente bien. Incluso si eres un principiante llegarás a crear melodías más que decentes en menos de 20 minutos. Venga, ¡anímate!



▲Primero selecciona la parrilla musical azul. Hay 16 canales en la parte inferior izquierda que se extienden de izquierda a derecha en barras de cuatro ritmos. Aquí es donde compones tu tema.



▲Abre en pantalla el menú de mezclas para escoger tu estilo musical (Drum 'n' bass, Trip Hop, Ambient y demás). Selecciona luego una línea de bajos, platillos, efectos, voces y escucha después el resultado para ver si te gusta.



▲ Coloca el cursor encima de la parrilla, pulsa un botón para guardar el sonido seleccionado y aparecerá un icono. Ahora puedes volver a escuchar otra vez el tema. Repite el mismo procedimiento para ir añadiendo otros sonidos diferentes, pista tras pista, hasta que consigas el tema definitivo.



► Selecciona un segmento de tu pista para copiarlo y pegarlo por si lo quieres volver a usar. Puedes registrar una línea de bajos para que se repita durante todo el tema.

¡TRUCOS!

● ***Miente, haz trampas y plagia...***

Music no es el tipo de juego sobre el que puedes dar consejos. En realidad, no es ni siquiera un juego. Pero sí que podemos darte un consejo. Cuando estés harto de jugar



con los sonidos del archivo, puedes pasar un buen rato recreando las melodías de los artistas famosos que más te gusten. Si te dedicas a chapucear con el editor Riff, copiando riffs clásicos y ajustando los sonidos, puedes llegar a plagiar temas famosos con relativa facilidad. Es una



buena manera de matar dos pájaros de un tiro: puedes componer buena música si eres un inútil para crear la tuya propia, al tiempo que te permite aprender a utilizar funciones más complejas de Music y entender mejor el proceso de creación de la música con mayúsculas. Ni se te ocurra conseguir un contrato para tus melodías. Te pondrán un pleito. Si utilizas una parte del riff, califícalo de mezcla y obtén el permiso del artista original para usarlo. De esta forma, no te pasará nada. Vaya, eso suponemos. Ya sabes, el mundo del espectáculo es impredecible.

Despréndete de los viejos juegos rítmicos. La última innovación de Codemasters es el instrumento musical definitivo

M*usic* no trae consigo un pase a la fama, vuelos gratis a Ibiza, sesiones en sus discos libertinas, o un contrato automático para que aparezca tu material en la próxima recopilación de moda. Pero es un equipo de creación musical muy potente y, con mucho, la forma más barata y fácil de crear piezas de música *dance* sin que tengas que invertir millones de pesetas en equipos de mezclas, secuencias y sintetizadores. Una idea revolucionaria.

En realidad *Music* es para divertirse creando, pero no sería exagerado decir que gracias a su accesibilidad y flexibilidad, bien podría constituirse en el vehículo de despegue del futuro talento musical. Este título podría ser el medio ideal para despertar el gusanillo de la música en los aficionados a la Play, para luego pasar a realizar proyectos mejores y más importantes.

Creador de melodías

Pero antes de que nos pongamos demasiado trascendentales, quizá sería mejor pasar a ver por qué *Music* es tan divertido. La razón principal es que es súper fácil de usar y, aun así, los resultados son excelentes. Encontrarás información más detallada acerca de cómo usar este juego en las demás secciones de este análisis. A grandes rasgos, se trata de pasar por el nutrido archivo de sonidos —incluyendo *Ambient*, *Trip Hop*, *Drum n Bass* (batería y bajo), *House* y *Techno*)—, seleccionar el sonido que quieres, acompañarlo con batería, platillos, efectos, voces o lo que sea, y luego hacer clic en la parrilla musical para crear una melodía. Pulsa luego el botón Start y podrás escuchar lo que has creado hasta el momento. Ya eres todo un músico. Pero esto es tan sólo una pequeña muestra de lo que se puede llegar a hacer. Una vez domines el arte de montar melodías de tres al cuarto podrás empezar a probar las funciones más sofisticadas de *Music*. El editor Riff es el verdadero cerebro del equipo. Mediante un teclado en pantalla puedes diseñar tu propio riff (que no es otra cosa que una secuencia de notas) con el instrumento que elijas, ponerle nombre y adjudicarle un icono para que sea fácilmente identificable cuando lo quieras añadir a una canción. Así que ahora ya puedes componer canciones partiendo de cero.



▲ Esta ventana permite al jugador visionar las secuencias de vídeo.

Vuelta a lo básico

Tus canciones no suenan igual porque no te ves limitado a utilizar los archivos que proporciona *Music*. ¡Genial! Pero tus melodías son todavía algo toscas. Suenan un poco, bueno, como si estuvieran enlatadas o sin producir. Y asumiendo que, como nosotros, no cuentas con el dinero suficiente para contratar a un buen productor, estarás encantado con las demás opciones del editor Riff. Por lo pronto, puedes ajustar el volumen de cada una de las notas individualmente y añadir si quieres un efecto para que resuenen. La opción Stereo Pan te permite escoger el altavoz por el cual quieres que salga el sonido o dejar que viaje por el sistema de sonido para causar un efecto mayor. Puedes añadir o quitar efectos de vibración y subir o bajar el tono de la nota. Si la melodía te parece demasiado lineal, es posible que quieras utilizar la función de repeti-

> **«Es la forma más fácil de crear piezas de música dance sin que tengas que gastarte millones de pesetas en equipos de mezclas y sintetizadores»**

3er. paso: Juzgado y pleitos

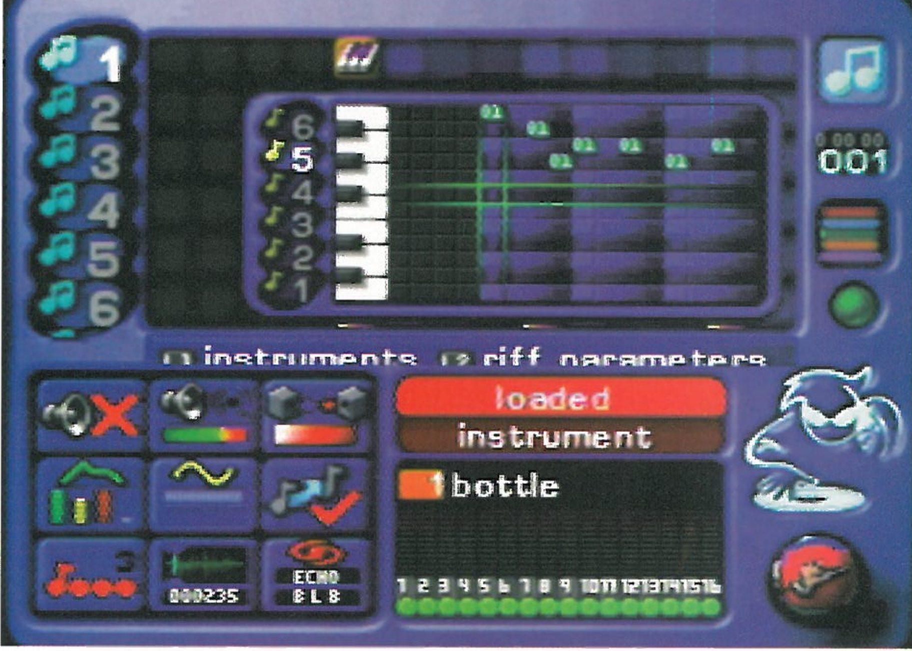
● Así que ya has compuesto tu propia melodía. Y qué bien que te ha salido. Es hora de escarbar por debajo de la superficie y utilizar el instrumento más potente de Music, el editor Riff, que te permite prescindir de las mezclas enlatadas y crear tus propias composiciones. Y si, como a nosotros, te falta talento natural, ¿por qué no aprovecharte de los riffs de otros? Un poco de los Beatles aquí, una pizca de Rolling Stones allá, y por qué no, ya puestos, puedes colar hasta algunos ritmos de los Nolans y ¡voilà! Ya tienes todo un número uno en estilo retro con las suficientes infracciones de derechos de autor como para meterte en pleitos durante los próximos cuarenta años.



▲ Éste es el editor Riff. Es otra parrilla pero, en este caso, trae consigo un teclado. Qué extraño.



▲ En la parrilla, haz clic en la posición que corresponde a la nota que quieres y donde quieres que aparezca.



▲ Utiliza las opciones de la ventana de la parte inferior izquierda para cambiar de pe a pa el sonido de un instrumento. También puedes cambiar aquí la posición del sonido en el sistema estéreo y ajustar la entrada, caída y otras características de la nota.



▲ Asigna al riff uno de los muchos iconos predefinidos de forma que puedas identificarlo en la parrilla.



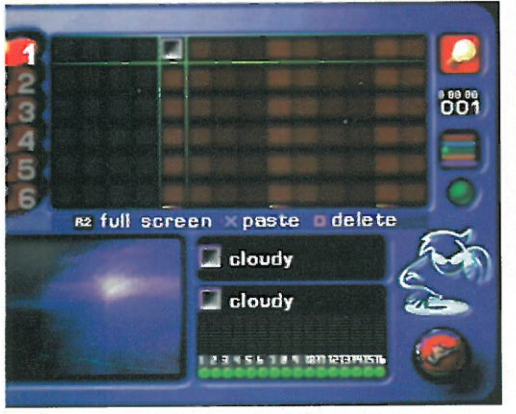
▲ Ahora ya puedes añadir tu rompedor riff al increíble y original tema dance de tu cosecha.

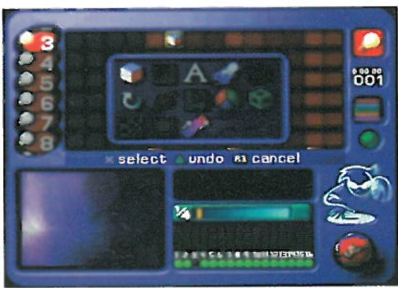


▲Vuelve a la sección musical y visiona el vídeo en la ventana de la parte inferior izquierda.

4º paso: ¡Peligro de epilepsia!

● La sección de edición de vídeo es tan fácil de utilizar como la sección musical e impresiona bastante. Te presentamos nuestro primer intento de realizar un vídeo. No vale nada, pero nos llevó sólo unos pocos minutos realizarlo. Dedícale tiempo al asunto y podrás crear un vídeo digno de premio que acompañe a tu tema candidato a los premios Ondas.





◀Empieza por seleccionar la parrilla roja. Es igual que la azul, sólo que en este caso es para crear imágenes.

▲Abre los menús para escoger los fondos, formas, texto y demás, y pásalos a la parrilla.



▲Pongamos algunas palabras sobre la pantalla. ¿Qué tal increíble? No, mejor escribamos DJ Beast.



▲ Está saliendo muy bien, pero no hemos acabado. Hay más espacio para desarrollar nuestra creatividad.



▲ Cuando hayas acabado, pulsa Start para iniciar el vídeo y la música al mismo tiempo.

ción de nota para rebajarla a un compás 64 veces menor. También resulta asombrosa la función ADSR, que te permite cambiar la entrada, caída, sostenimiento y emisión de la nota. Al realizar estos cambios, lograrás alterar radicalmente el sonido de un instrumento, distanciándote así de los familiares sonidos de archivo de los que dispones. Y, finalmente, dispones del menú Efecto de nota. Con él podrás añadir efectos de cuerda a tu música para darle un toque melancólico, o efectos de eco para que suene como si se estuviera tocando en una sala pequeña o en un auditorio. Selecciona todas estas opciones a la vez y tendrás en tus manos un editor de música muy completo.

Directo al vídeo

Un último punto de interés. *Music* tiene su propia sección de edición de vídeo, muy atractiva, gracias a la cual puedes crear imágenes que siguen al pie de la letra tus instrucciones. El resultado final es una pieza musical y un vídeo hechos el uno para el otro.

Pero hay un par de fallos en todo esto. Algunas de las mezclas son un poco chapuceras. Hay algunas en la sección de *drum 'n' bass*, por ejemplo, que no tienen nada que ver con el *drum 'n' bass*, sino que son más bien lo contrario, aunque el hecho de que puedas modificar los sonidos en el editor Riff compensa tal resbalón. También hubiera estado muy bien un archivo de sonidos más surtido. Pero nos estamos pasando de exigentes porque la verdad es que *Music* es un producto excelente. Es súper fácil de utilizar y atraerá sin duda a la ingente cantidad de fans de la música *dance* que hay hoy en día. Y ¿quién sabe? Quizá en el futuro salgan discos extra que satisfagan todos los gustos musicales. PSP



Olvídate de todas las tonterías que hayamos dicho. Es una pieza de software impresionante y muy fácil de utilizar sobre la que puedes plasmar tu propio genio sonoro.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Muy fácil de usar	− Muy pocas mezclas
+ Sonidos excelentes	− Algunas mezclas chapuceras
+ Edición de vídeo fantástica	− Los ritmos House están teñidos de un toque música disco europea
+ Manipulación del sonido muy completa	

Puntuación 92%



▲ Si añades cámaras a la parrilla de vídeo lograrás efectos muy deslumbrantes. Seguro que te lloverán propuestas de todo el mundo cuando vean de lo que eres capaz.

¡«Ho-ckey» chulo es!

NHL '99

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

◄El objetivo del juego no es otro que el de marcar más goles que el contrario. Sencillo ¿no?

¡Dispara y anota! Vuelve NHL. Patinar es una pasada. Lo malo es cuando caes sobre tu trasero y te destrozas la rabadilla...

Para romper el hielo, diremos que la serie de deportes de EA vuelve a atacar con una de sus inevitables sagas anuales. Ahora le toca el turno a su título de hockey sobre hielo, que este año recibe el nuevo y súper original nombre de... *NHL '99*. Al igual que su antecesor, es tan completo y jugable como cabría esperar de los chicos de EA. La cuestión es: ¿representa alguna mejora respecto a todo lo anterior?

Tanto los gráficos como el sonido son muy correctos, aunque la acción no se sucede con tanta fluidez como supones por el hielo sobre el que se deslizan los patinadores. Puede que sea muy rápido, pero en algunos pasajes resulta un tanto nervioso. Como suele ser habitual en EA, no falta ni un solo equipo, y todos los jugadores y sus estadísticas están actualizados. Del mismo modo, se han incorporado modos de entrenamiento, comentarios, recreaciones fieles de los estadios...

Adornos suculentos

Lo que nos preocupa de *NHL '99* es que, aunque sin duda es un buen título que merece la pena añadir a cualquier colección, no ofrece nada realmente nuevo. Hace ya mucho tiempo, los adornos de un título bastaban para que destacase sobre sus rivales, pero hoy día casi todos los juegos cuentan con toneladas de «chucherías» gráficas que les proporcionan profundidad y durabilidad. Ya de por sí, el hockey sobre hielo no es un deporte de masas, por lo menos en nuestro país. Tan sólo tienes que intentar no perder de vista el minúsculo disco en un partido en directo o por televisión, algo que es prácticamente imposible. *NHL '99* también se ve afectado por este contratiempo. Si quieres un juego de hockey sobre hielo, cómprate éste.

Si ya tienes uno, piénsatelo dos veces antes de invertir tus ahorros en algo que, al igual que los discos de Mecano, es una pasada si te gusta mucho, aunque en realidad no se diferencian mucho unos de otros. PSP

▲ ¿Qué pasa si necesitas ir al servicio con urgencia? ¿Cómo te deshaces rápidamente de tanta ropa? Más vale que te entrenes. No te lo tomes a broma.

Patina en pos de la victoria

● Al contrario de lo que sucede en muchos simuladores deportivos, en *NHL '99* el regate es una buena arma. Olvídate de pasar a tus compañeros, aunque te atrapen por los pies, te volteen y te hagan escupir el disco.



▲La defensa ha dejado un hueco por el que podría colarse un trolebús. ¡Ahora o nunca!



▲ Este disparo va a ir a plena potencia. Portero, como pretendas pararlo ve despidiéndote de tus deditos.



▲ ¿Ves esto? Desasistido. Sin apoyos. Ojalá el hielo os congelara hasta las orejas.



▲A muchos este deporte los dejará helados. Pero si quieres que tu corazón se agite hasta quedar a punto de nieve, échale el guante.



No es un tocho intragable, pero tampoco la joya del género deportivo. Es un buen juego, rápido y entretenido, pero sin novedades. Divertido para los incondicionales de la *NHL*.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Los títulos de EA siempre son brillantes	➖ No siempre se ve el disco
➕ Rápido y divertido si desactivas las reglas	➖ Un pelín nervioso
➕ Estadísticas y jugadores de la temporada pasada	➖ Pocos cambios desde la entrega anterior
➕ El mejor simulador de hockey del mercado	➖ Hockey sobre hielo. No es igual que el fútbol ¿no?

Puntuación 74%

Madden NFL 99

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

¡Eh! No te hagas el loco. Sí, es otro simulador de fútbol americano, pero esta vez, por fin, vale la pena

Te vas a llevar una sorpresa. Una gran decepción. Ahí estabas tú, sentado, esperando otra crítica corrosiva acerca de un simulador de fútbol americano, convencido de que nuestra versión del «fútbol» es mucho mejor que la que tienen los yanquis.

Pues, es nuestro deber comunicarte —esperemos que en estos momentos no estés manipulando maquinaria pesada peligrosa— que *Madden 99* es verdaderamente bueno. ¿Ya te has recuperado del shock? Pues deja que seamos más radicales. En realidad, es fantástico.

Retroactivo

Si rebuscas un poco en el fondo de tu corazoncito, tendrás que reconocer que todavía guardas un lugar para los *Madden* para la Megadrive. Aunque ni tú, ni tus amigos tuviérais la más mínima idea sobre cómo jugar, resultaba francamente divertido. Pero, para ser honestos, desde entonces siempre han sido exactamente iguales.

Si esperabas que dijéramos algo parecido de *Madden NFL 99*, te equivocas. Parece muy, muy superior a los anteriores. *Madden* se viste de polígonos por primera vez, pero su belleza va mucho más allá del aspecto superficial. Los nombres en la espalda de los jugadores son perfectamente legibles, los uniformes tienen buen aspecto y los personajes corren más fluidamente que nunca. Y además, más o menos como en *Copa del Mundo Francia '98*, cada estadio es una fiel reproducción del original.

Ese famoso «toque» de EA es evidente en *Madden 99*. Aparte de que tarda mucho en cargar (las cosas no han cambiado tanto), los comentarios han mejorado muchísimo desde *Madden 98*. Por supuesto, viniendo de EA, en *Madden 99* cuentas con estadísticas y licencias. En pocas palabras: está todo muy logrado.

Una delicia

Quizá se debe a que su aspecto es mucho mejor, pero de repente *Madden* resulta más apasionante. Conseguir ese primer *down* se convierte en una cuestión de vida o muerte, y los equipos CPU son tan competentes —incluso en el nivel por defecto— que, en el cuarto *down* realmente optarás por realizar una patada de despeje antes que exponerte a una situación difícil.

Anotarte el *touchdown* en el modo dos jugadores no es precisamente pan comido que digamos. Pero, desde luego, la sensación de éxito compensa el esfuerzo, sobre todo si has adelantado el balón 50 o 60 yardas combinando *running* (carreras) y *passing* (pases). Y menos mal, la verdad, porque las celebraciones son de lo más pobre. Las exclamaciones de los espectadores son iguales en todo momento, y poco hay de las exageradas celebraciones que cabría esperar. (En el modo un jugador, los efectos de sonido le infieren al conjunto una extraña sensación de aburrimiento y desgana.)

A pesar de ello, lo que hace que *Madden 99* esté muy por encima de sus predecesores es la nueva opción «un botón». En vez de tratar de encontrar desesperadamente a un jugador solo, o ir de un sitio a otro intentando recordar qué tipo de placaje te convendría utilizar, ahora sólo tienes que pul-

Menudas carreras

● Marcarte ese pase está muy bien, pero de alguna manera es mucho más gratificante correr con el balón hasta la línea de portería. Escoger el *rushing* adecuado (llevar la pelota corriendo en lugar de pasarla) y ejecutarlo a la perfección requiere cierta destreza, sobre todo cuando sólo te faltan unas cuantas yardas para que llegue otra vez el primer down. Bueno... ¡Pues aquí te explicamos cómo hacerlo!





▲ El lanzamiento medio, o *half back*, es una buena jugada si necesitas avanzar el balón unas cuantas yardas.

◄ Pero te pondrás de los nervios intentando calcular si has conseguido cubrir las 10 yardas.



▲ La clave del éxito de la carrera, en vez de en el lanzamiento, está en aprovechar la destreza de tu hombre para la carga, el giro y la transferencia de balón.



▲ Tu línea ofensiva bloquea a los oponentes para que tú corras a través del campo. Qué majos... ¿verdad?



▲ Después de tanto correr, unos cuantos pases mal pasados significan que es hora de hacer cambios. ¡Y marcamos, señores!



¡TRUCOS!

● *No pierdas la fe*

Siempre debes intentar asegurarte de que tu equipo tiene jugadas «de emergencia» en su arsenal. Luego ve a por las viejas favoritas.

● *Iniciativa de defensa estratégica*

Por extraño que parezca, escoger Monster Blitzes todo el tiempo no significa que vayas a ganar. Sobre todo si juegas contra el ordenador, vale más buscar jugadas seguras que cubran un área amplia. Verás como interceptas más a menudo.

● *¡Sorpreeeesa!*

Y ¿cómo lo haces para interceptar regularmente? Es fácil, especialmente en el modo dos jugadores. Asegúrate de que controlas al tipo que está más cerca del balón y aporrea el triángulo. Regalarás unos cuantos penaltis, pero vale la pena.

Notas sobre pases

● Aparte del modo que te ofrece un sistema de pases mucho más simple, todo sigue igual. ¡Pasa... y muévete!



▲ La norma consiste en escoger el receptor más abierto y pasarle la patata caliente.

▲ El nuevo sistema implica que puedes pulsar X dos veces y él lo hace todo por ti.

sar la X en el momento justo y la elección es automática. Parece un poco infantil, pero lo agradecerás al principio.

Pelar la naranja

Y ésa es la clave del éxito de *Madden 99*. Le quitas esas complicadas opciones que no hacen más que confundirte, y descubres que siempre ha habido un buen simulador de fútbol americano ahí debajo esperándote. No importa en que año estabas jugando.

Pero, en cuanto a darle un 99% a un *Madden*.... A lo mejor al año que viene. De momento, disfruta de éste. PSP

PlayStation Power

Aunque le falta un poco de ambientación, es muchísimo mejor que las anteriores versiones y, por lo tanto, se trata del mejor simulador de fútbol americano que se puede conseguir. Es genial.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Increíble cantidad de jugadas y montones de estadísticas	⊖ Las jugadas pueden resultar un tanto confusas
⊕ Una curva de aprendizaje mucho más sencilla que nunca	⊖ El sonido de una concha de mar sería cien veces más emocionante
⊕ Gráficos mil veces mejores	⊖ Es genial... ¡Disfrútalo! (¿Qué hace un punto a favor en este apartado?)

Puntuación 88%

Carga defensiva

Admítelo, nosotros, pobres mortales, no hacemos más que echar un vistazo a las jugadas disponibles y escogemos la que nos parece más dura. Pero practica un poco de prudencia y verás como te pones a saltar de alegría hasta que llegue *Madden 2000*.

▼ **Echarse encima del quarterback conduce a menudo a pases precipitados y poco precisos.**





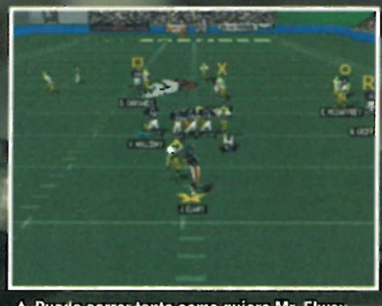




▲ La primera jugada del partido. Como no tienes nada que perder, una carga defensiva parece lo más indicado.



▲ Sin *receivers* (receptores) abiertos, y un Green Bay Packer que se libera del placaje. Lo tienes negro.



▲ Puede correr tanto como quiera Mr. Elway, pero no puede esconderse. Ese tipo gordo va a abalanzarse contra nuestro jugador.



▲ Aquí deberían estar todos celebrándolo por todo lo alto, pero en *Madden 99*, nunca pasa nada. Que lástima.

Sargento de hierro

Future Cop: L.A.P.D

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Electronic Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

Deshazte del Código Penal, transfórmate en un enorme y salvaje ingenio mecánico y dedícate a acabar con los criminales de la forma más brutal que se te ocurra

En el futuro, la policía se ve desbordada por los criminales. Desde el más peligroso terrorista hasta la señora que aparca en zona prohibida se atreven a iniciar un tiroteo con los defensores de la ley y el orden. No es de extrañar que los polis tomen medidas drásticas y se dispongan a dar guerra.

En *Future Cop: LAPD* deberás introducirte en una máquina armada hasta los dientes que pretende acabar con toda la purria que campa a sus anchas por unos Estados Unidos futuristas (aunque, para qué engañarnos, la mar de plausibles y quizá poco ficticios). El artilugio que pilotas es una especie de cruce transgénico entre el ED209 de *Robocop* y un transformer. Para patrullar de forma normal utilizas tu forma bípeda pero, en caso de que debas atravesar una superficie de agua o necesites velocidad, puedes transformarte en un coche blindado flotante.

Poli metálico

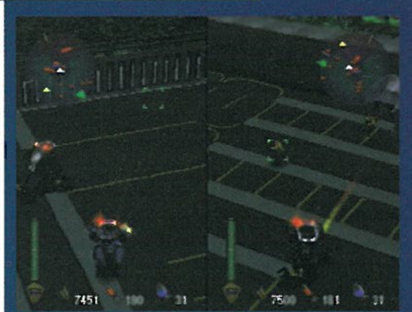
Como puedes ver en las imágenes, la acción se desarrolla en unos niveles de atractivo diseño mediante una perspectiva en tercera persona. Los niveles son grandes y nunca transcurren en línea recta. Para alcanzar tu objetivo deberás explorar a conciencia el terreno en más de una ocasión.

Hay enemigos de todo tipo, desde soldados de a pie armados con cañones hasta tipejos corpulentos con forma de araña gigante, pasando por sumergibles, torretas armadas e incluso mutantes descomunales. Puedes acabar con ellos de varias maneras. A tu disposición tienes una selección de armas con las que equipar a tu máquina antes de cada misión. No podrás acceder a algunas de las más poderosas hasta que no avances en la partida, justo en los momentos que más las necesitarás.

La primera misión es un buen escaparate de lo que te espera en los doce niveles restantes. Debes encontrar y exterminar sin reparos a un convicto chiflado. Primero deberás abrirte camino entre sus secuaces en un nivel muy extenso. Conseguirás salir airoso cuando des con los interruptores que de-

Poli bueno, poli malo

● Además de luchar por tu cuenta, puedes unir tus fuerzas con las de un colega en el modo Cooperativo. Lo malo es que si hieren a uno, el otro también se ve afectado. También podéis decidiros por el modo Deathmatch, pero en lugar de enfrentaros el uno contra el otro, tendréis que fabricar tanques flotantes y helicópteros para atacar a la base enemiga.


▲ El modo Cooperativo para dos jugadores es bastante rápido, excepto cuando suceden demasiadas cosas a la vez.


▲ Las misiones son mucho más sencillas cuando cuentas con un amigo que te ayuda a acabar con los malos.


▲ El modo Deathmatch prescinde del típico sistema de lucha...


▲.... de uno contra uno. En su lugar creas otras máquinas para...


▲.... que luchen por ti. Puedes incluso raptar torretas enemigas.

¡TRUCOS!

● *El mortero*

El mortero y la versión más grande de plasma son las armas más potentes que encontrarás. Pero es que además de ser las más potentes,



no tienes ni que apuntar a la hora de disparar. Si hay un obstáculo entre tu objetivo y tú puedes darle de pleno sin miedo a resultar herido.

● *Saltos de fe*

Cuando debas realizar saltos complicados te darás cuenta de lo útiles que son los enfoques laterales. No te cortes a la hora de utilizarlos o tendrás verdaderos problemas en ciertos puntos del juego. También debes recordar que cuando pulsas el botón de salto saltas de forma automática hacia adelante, y no siempre necesitas un salto hacia arriba para sortear todo lo que te sale al paso.



Chulo de playa

● Zuma Beach. Este nivel es un buen ejemplo para que te hagas una idea de los enemigos a los que deberás enfrentarte. El archienemigo de este nivel es un traficante de drogas que mata a sus clientes.



▲ Los programadores han incluido un enfoque especial para ametrallar a placer a las tropas.



▲ A lo largo de todo el juego encontrarás torretas de todas las formas y tamaños. Son complicadas pero no imposibles.



▲ Hay todo tipo de piezas destructivas en el escenario, además de centenares de enemigos.



▲ También encontrarás tanques de todo tipo. Lo mejor contra ellos es el mortero.

sactivan las puertas cerradas y cruces ciertas pasarelas difíciles de encontrar.

Chica parlanchina

Future Cop es un juego muy bien hecho, aunque su aspecto sea un tanto engañoso. Los gráficos, sencillos aunque de estructura correcta, adornan a un juego adictivo que te retendrá pegado a la pantalla durante unas horas. Una adictividad que, en parte, es mérito del sentido del humor que se desprende a lo largo de toda la partida.

Tu compañera constante, que supervisa toda la misión, es la voz de una mujer que presta su apoyo desde el cuartel general. Sus comentarios te acompañarán durante todo tu avance y en más de una ocasión dejará ir algunas frases muy en la línea de las pelis de James Bond. Semejante línea siguen los jefes, que son exagerados y teatrales en sus maneras, siguiendo la tradición de los films melodramáticos.

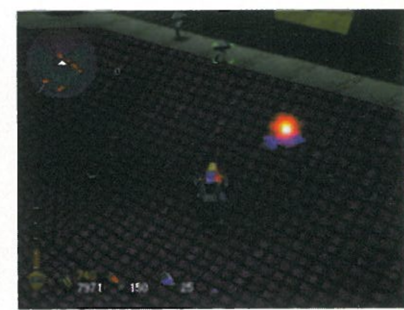
Se ha puesto especial empeño en todos los aspectos del título, desde los controles hasta la música o los efectos de sonido. Quizá cuesta un poco acostumbrarse al enfoque de la cámara, pero hay suficientes ángulos diferentes entre los que elegir como para que todo el mundo se sienta satisfecho.

Des-cop-munal

Sin lugar a dudas, *Future Cop: LAPD* es un gran título. Puede que su jugabilidad no sea muy compleja, pero precisamente este hecho es el responsable de que la experiencia en su conjunto sea tan envolvente. Además, ofrece acción a raudales. PSP



▲ El enfoque de cámara en primer plano que se activa cada vez que sufres una transformación es un puntazo. Transformismo en estado puro.



▲ Aquí estás atrapado en un electroimán gigante. Sólo podrás escapar si destruyes la fuente de energía.



PlayStation Power

Un *shoot 'em up* de gran calidad con un nivel de dificultad excelente que mejora al jugar en compañía. Hay *shoot 'em up* mejores, pero no muchos.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Gráficos estupendos + Acción a raudales + Enemigos variados + Desafiante pero no imposible	− Se ralentiza un poco en el modo Cooperativo − Los gráficos tan diminutos hacen que a veces sea difícil saber lo que pasa

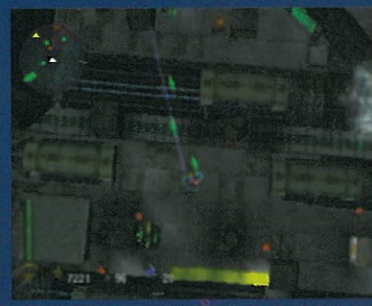
Puntuación 82%

En la variedad está el gusto

● Los niveles son variados y temáticos. Una cosa es segura, nunca te aburrirás de los entornos.



▲ Antes de cada misión te ofrecen un panorama general de la tarea y los posibles obstáculos.



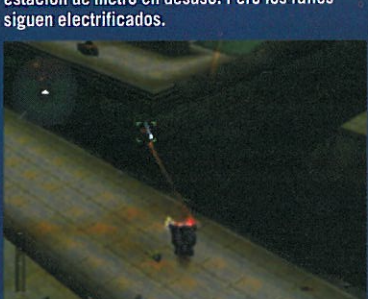
▲ El nivel bajo tierra se ambienta en una estación de metro en desuso. Pero los raíles siguen electrificados.



▲ El nivel de la prisión en todo su esplendor. Lo primero que debes hacer es detener a los prisioneros.



▲ Cuando tengas el control de los recursos de la cárcel, los carros blindados se volverán en tu contra.



▲ En el nivel de las cloacas cambias de forma automática al modo de coche flotante para no hundirte.



▲ Otra vez el nivel de las cloacas. Los efectos de luz y niebla están bastante conseguidos.

Puñetazos de guante blanco

Victory Boxing 2

- Disponible: **Sí**
- Precio: **8.990 pesetas**
- Jugadores: **1-2**
- Editor: **JVC**
- Fabricante: **JVC**
- Distribuidor: **Virgin**
- Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

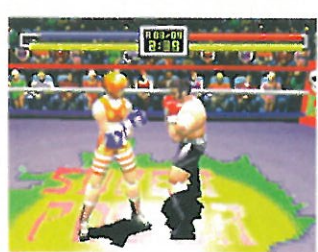
Escúrrete como una anguila

● Para sacar algo en claro de *Victory Boxing 2*, además de pegar debes utilizar una combinación de técnicas de esquivo, pasos a un lado y bloqueos. Cuando un rival lanza un golpe, apártate a un lado y pulsa con rapidez el botón de puñetazo para golpearle. Cuando bloquee, atácale en el estómago para que baje la guardia y luego dale en la cara. Parece más fácil de lo que es en realidad, pero si consigues un buen repertorio de movimientos llegarás más lejos.





▲ ***Puñetazo a la cabeza (círculo)***
Este puñetazo es mucho más efectivo que el puñetazo al cuerpo.



▲ ***Defensa corporal (cuadrado)***
Cuando el rival no para de atacarte la zona abdominal, defiéndete así.

▲ ***Defensa de cabeza (triángulo)***
Éste es el movimiento de bloqueo más importante de los dos existentes.



▲ ***Puñetazo fantástico (R1/R2)***
Aporrea los botones R para conseguir un golpe en el que tu brazo se eleva y luego desciende en línea recta para machacar el cráneo de tu rival. Es violento, pero funciona de maravilla.

◄ ***Esquivar (L1/L2)***
Mantén pulsado L1 y observa cómo tu luchador/a se escurre como un flan, rotando sobre su cuerpo, para esquivar los golpes del contrario.

¡TRUCOS!

● La era de la información

Para animar el cotarro entre pelea y pelea, *VB2*, en colaboración con el Web de Internet Boxing News, ofrece a los jugadores las noticias más interesantes del mundo del boxeo. El único problema es que, al cabo de cuatro pantallas de carga, los datos empiezan a repetirse. Tampoco habrá tantas noticias pugilísticas ¿no?

● Por la cara

No hay nada más efectivo para asegurarte la victoria en las primeras peleas que un par de puñetazos bien dirigidos a la cara del rival. No pares de utilizarlos para batir a los primeros tres boxeadores y luego prueba movimientos más complejos.

¿Te va el boxeo? Pues alegra esa cara, ya que Victory Boxing 2 salta al cuadrilátero. Pero no le muerdas la oreja al contrario...

El primer juego de *Victory Boxing* estaba bien, pero no era una maravilla. A primera vista parecía demasiado sencillo. Dos botones de puñetazo que activaban dos tipos de puñetazo que a su vez redundaban en una pelea a puñetazos. No parecía aportar ninguna de las «tácticas» que hacen de este deporte todo un arte.

Pero al imbuirte en una partida, ante ti aparecía un juego que, aunque no llegaba a cruzar la frontera del *beat 'em up*, al menos ofrecía una experiencia más amena de lo que esperabas en un principio. Sin embargo, continuaba siendo boxeo y poco más. Nada de espectaculares combos como en *Tekken*. Sólo boxeo. Dos tipos fornidos y puñetazos a diestro y siniestro.

Ahora, *Victory Boxing 2* hace todo lo posible por mejorar el original con más movimientos, más boxeadores y mayor instinto. En total hay 30 púgiles, aunque a algunos tan sólo puedes acceder cuando ya has conseguido superar unos cuantos niveles, y cada uno cuenta con la inevitable combinación de puntos fuertes y flacos y, por supuesto, con un nombre de lo más rimbombante.

Una vez superado el proceso inicial de deducción, llega la hora de saltar al ring. O, si prefieres, de acudir al gimnasio para practicar algunos movimientos defensivos y ofensivos. Sin embargo, no te durará mucho la venada preparatoria, ya que, para ser sinceros, la mejor forma de aprender todos los entresijos del juego no es otra que la de arriesgarte en la competición.

La clave está en la paciencia

Las peleas son de por sí bastante pedestres, y puedes elegir entre ocho enfoques de cámara distintos para tu comodidad. Al principio te las apañarás con un par de movimientos (el gancho bajo al estómago y el directo a la cara) para noquear a los rivales. De este modo, podrás deshacerte de los primeros púgiles con extrema facilidad pero, justo cuando empiezas a pensar que es el típico y desastroso juego que puedes completar con un solo movimiento, llegan los boxeadores de nivel medio para poner las cosas en su sitio. A partir de aquí, para seguir adelante en *VB2* deberás aprender a utilizar combinaciones de movimientos (ver apartado *Escúrrete como una anguila*). Cuanto más juegues, mejor apreciarás la forma en que este título consigue plasmar la dura violencia de este polémico deporte.

No obstante, ¿es preferible a una buena partida con *Tekken 3*? Queda claro que no. *VB2* no aporta la profundidad y velocidad del clásico de Namco, ni de cualquier otro *beat 'em up* de calidad. Para ser sinceros, si quieres sacar el máximo provecho de *VB2* debes ser un auténtico aficionado a este deporte. No es como el fútbol. Cualquiera puede echar una partidita a *ISS Pro '98* y pasárselo en grande.

En *VB2* la paciencia es la clave en la mayoría de los casos y, por lo tanto, no creemos que resulte atractivo para todos aquéllos que están acostumbrados a la brillantez, el estilo y el impacto inmediato de los auténticos juegos de lucha de PlayStation. Sin embargo, para los aficionados al boxeo, éste puede ser el título que durante tanto tiempo han esperado. PSP



▲ La verdad es que ese tipo, más que un animal, parece un modelo de anuncios de yogures desnatados.



Un simulador de boxeo de primera fila que, de todos modos, no es más que eso: boxeo. Resulta imposible no admirarlo pero también es muy difícil conseguir que encandile. Un caso atípico.

A FAVOR	EN CONTRA
Mayor jugabilidad de la que aparenta	Lento y aburrido en ocasiones
Montones de movimientos y boxeadores	Hay que armarse de paciencia
Lo más parecido al boxeo que encontrarás por ahora	No es tan impactante como un *beat 'em up* tradicional

Puntuación 76%

Espía al rival

● En el boxeo real hace falta una buena preparación por lo que, antes de un combate importante, conviene espiar a tu futuro rival en acción. Como no participas de la pelea, puedes descubrir sus cualidades y sus puntos débiles para aprovecharte después en el enfrentamiento final. ¡Bestial!





▲ Dos hombres luchando cuerpo a cuerpo. Cerebros de mosquito pero cráneos duros como piedras.

Revive el evento

● Cuando hayas tumbado al rival, activa la opción de vídeo y vuelve a contemplar tu hazaña. Puedes ver la pelea desde cualquier ángulo si utilizas el Pad para hacer rotar la cámara y los botones laterales para acercar o alejar el enfoque.





◄ Hoy día, muchos son los que piensan que las repeticiones son una parte esencial del juego. Muchos, pero no todos, claro está.



Reinicia tu 486

Virus 2000

Disponible: **Sí**
Precio: **8.995 pesetas**

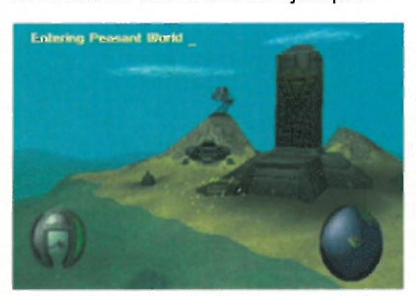
Jugador: **1**
Editor: **Grolier Interactive**

Fabricante: **Frontier Developments**
Distribuidor: **Ubi Soft**

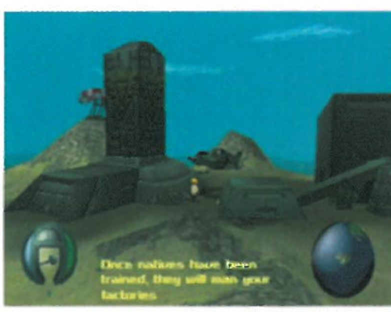
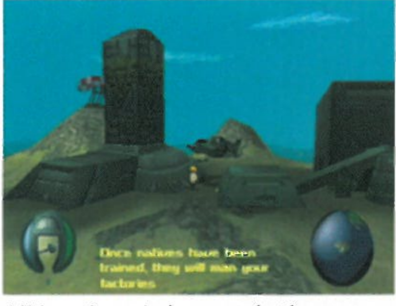
Compatible con:
Dual Shock

La rebelión de los campesinos

● El primer nivel de Virus 2000 es poco más que un nivel de práctica. Aquí tienes una guía básica de los principales elementos que te mostramos usándolo de ejemplo.



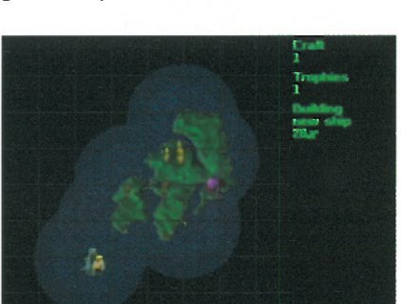
▲ Justo al principio, y si así lo deseas, puedes ir a por ese peso de delante (para ir bajo el agua y a los niveles secretos que hay allí) o, si vas a la derecha, puedes recoger al primero de los dos campesinos que te hacen falta en la fábrica.

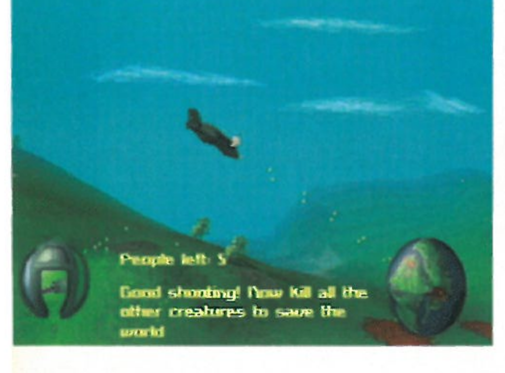
▲ Vale, ya tienes al primero y aquí está con su nuevo traje de faena (con su elegante casco y todo), listo para trabajar de lo lindo... haciendo armas de gran calidad para la nueva nave.

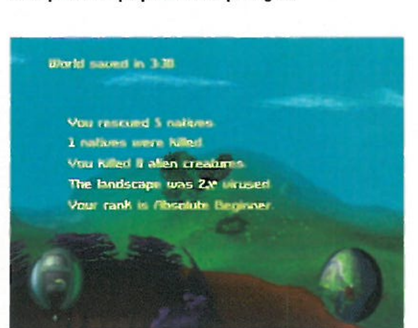


▲ Ambos obreros han «trabajado» y ahora, agradecidos, han producido un cañón de fuego rápido. Un arma de gran potencia perfecta para cargarse a los variados granujas del otro lado de este mundo.



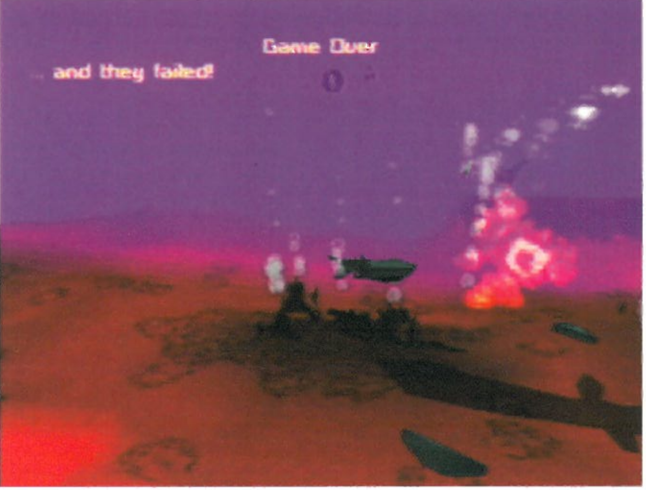
▲ Mirando el mapa puedes planear la mejor ruta hasta esa cosa roja y borrosa de la derecha. Cualquier tiempo pasado fue peor ¿eh?





▲ Ahora destruye la colmena principal para permitir el acceso al siguiente mundo. Y el terror continúa.

◄ Hay una araña que matar (dos en total). Y un par de hormigas. Qué manía tienen estos programadores a los bichos.



▲ Algunos de los últimos niveles incluyen mundos alienígenas, con sus obligados paisajes áridos y deslustrados, como éste.

La oportunidad de analizar la actualización de la secuela del juego más famoso de la historia. ¿Por fin? ¡Quieto, corazón!

Como diría algún carca, este viejo mundo es de lo más extraño. ¿Extraño? Pese al mogollón de juegos basados en misiones que han aparecido para PlayStation en los últimos tiempos, éste es sin duda uno de los más raritos.

¿Viejo? Y tanto. Este juego, como *Sentinel Returns*, es otra actualización de un título viejísimo que, a veces, hace que te preguntes por qué debes comprarlo. *Virus* fue uno de los primeros títulos aparecidos para el Commodore Amiga a mediados de los 80 y demostró (aunque lo suyo les costó) que la máquina de 16 bits era capaz de mostrar (y mover) un número limitado de polígonos.

Desinfectante

Virus 2000 es ingenioso. Controlas una práctica nave capaz de permanecer suspendida y volar, y te mueves por varias combinaciones de niveles por tierra y agua, con el único fin de rescatar a una cantidad determinada de campesinos (sólo para hacerlos trabajar después para ti en tus fábricas, creando armas mayores para tu nave) y despejar ese mundo de un segmento del virus que da título al juego. Esto significa potenciar tu nave con el arma más reciente, matar unas cuantas hormigas, arañas y dragones y destruir después la colmena principal.

Seguro que no hace falta que te expliquemos lo que se deduce de todo esto: rescatas algunos campesinos, matas algunas criaturas, vuelas una colmena y luego te toca ir a hacerlo todo de nuevo en otro mundo.

Esto estaría muy bien si la jugabilidad fuera tan alucinante que te vieras obligado a jugar a *V2000* hasta el final, pero, por desgracia, no es así.

¡TRUCOS!

• *¡Mira el mapa!*
Uno de los aspectos más importantes de *Virus 2000* es el mapa, que puedes ver en pantalla en cualquier momento del juego. Como parece que te pasarás la mayoría del tiempo perdido del todo, el mapa es la clave, y muestra tu localización, los humanos a rescatar, tu base, los enemigos a destruir y, a la larga, la colmena en sí.



• *Bucle*
Otro aspecto interesante a destacar es que todos los niveles forman un bucle. Así, si sales volando por el final de un escenario, tu nave aparecerá por arte de magia en el lado contrario.



Sobrecarga de los sentidos

Como su predecesor, *V2000* confía en que durante todo el tiempo pasen demasiadas cosas a la vez en pantalla, y la máquina, o los programadores, no están a la altura del trabajo. Más que ser una experiencia de vuelo fácil mientras te deslizas por uno de los mundos, te mueves a sacudidas con un estilo de lo más torpón y te pierdes la mitad del tiempo deshaciendo tus pasos porque sin querer te pasas del todo de largo; una y otra vez.

Al contrario que la reciente actualización de *Sentinel Returns*, *Virus 2000* es muy distinto. Sí, tiene el mismo estilo de vuelo y la nave sigue tan horriblemente incontrolable como antes, pero los terrenos tridimensionales ya son agua pasada. Ya se ha realizado infinidad de veces antes.

Salva nuestras almas

Aunque *Virus 2000* no tiene nada de horrible, al mismo tiempo tampoco muestra nada especial que le permita sobresalir de entre el vulgo. La actualización espasmódica, lo confuso del control de la nave y el sistema para apuntar, junto a su repetitiva jugabilidad, dan como resultado algo que, si bien es bastante inofensivo, no es lo que todos estábamos esperando de esta secuela. PSP



Otra actualización de los ochenta que, al igual que otros personajes famosos del momento, es mejor dejar en su época correspondiente.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Algunos detalles gráficos muy buenos	− Es un fastidio cómo vuelve a dibujar, y la actualización es espasmódica. Y eso sólo para empezar.
+ Por lo menos ha hecho que David Braben no produjera OTRO juego de Elite	− El control de la nave, como en el original, es terriblemente malo
+ Los objetivos son bastante variadas	
+ Las misiones están en castellano	

Puntuación 61%

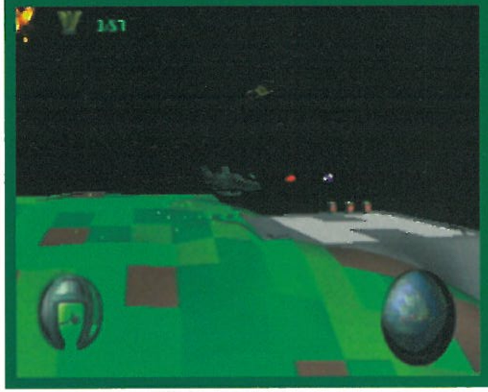
Una sinfonía agridulce



● A pesar de sus grandes y obvios fallos, Virus no está exento de encanto. Éstos son algunos de los detalles que nos han gustado.

▼ Quizá sea sólo cosa nuestra y que anhelamos la lucha del proletariado manchado de petróleo, pero nos gustó transportar los campesinos a nuestra base para ver cómo se transformaban en equipos de trabajadores y empezaban sus tareas. ¡Adelante! ¡Contra el poder!

▲ De vez en cuando te toparás con uno de éstos, un peso grande. Tómalo: pesarás bastante más y podrás así hundirte bajo la superficie del agua y acceder a mundos submarinos completos, y a alguna que otra entrada a un nivel secreto. De ti depende.





◄ Oculto en lo más profundo y recóndito, en el escondrijo más oscuro, hay todo un nivel secreto basado en el *Virus* original para Amiga. Pero, por desgracia, tu nave no adopta la apariencia del original y, a falta de mejores detalles, no es tan penoso.





PlayStation Power ¡Genial!

Colony Wars: Vengeance

Disponible: **Sí**
Precio: **7.900 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

Tres puntos, un objetivo

● La maniobrabilidad de la nave es perfecta en *CWV*. Pero si además le sumas tres puntos de vista diferentes podrás correr por el espacio con toda facilidad y sin brusquedades. Además, cada una de ellas consigue que estés metido en un concepto diferente: *shoot 'em up* o simulador.



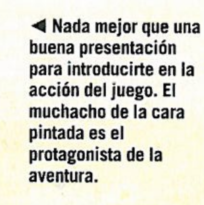
▲ Vista desde el interior de la nave. Protegiditos y bien resguardados del agujero en la capa de ozono.



▲ ¡Un *Doom* en el espacio! La perspectiva subjetiva triunfa allí por donde va.



▲ El tercer punto de vista te enseña tu poderosa nave.



◄ Nada mejor que una buena presentación para introducirte en la acción del juego. El muchacho de la cara pintada es el protagonista de la aventura.





▲ Te estás acercando demasiado a la lanzadera.

La venganza, si se sirve fría, es infinitamente más satisfactoria para el que la imparte. Y ¿dónde hace más frío que en la inmensidad del espacio?

Las guerras coloniales vuelven a invadir nuestros hogares. Pero olvídate de la India, Cuba o la guerra de los Boers. Lo que se cuece dentro de este CD, creado por Psygnosis, te llevará a participar en una batalla allende las estrellas.

La humanidad se ha extendido más allá de sus simples fronteras terráqueas. La colonización de nuevos mundos y de nuevas galaxias ha traído consigo una mayor cantidad de recursos y, por tanto, una época de mayor prosperidad para nuestra raza. Pero la paz no ha durado demasiado y, un grupo guerrillero llamado La liga de los mundos libres ha enviado escuadrones de la muerte con el objetivo de sembrar cizaña entre los nueve mundos que forman nuestra querida galaxia. Una vez conseguido su objetivo, La Liga ha demostrado su cobardía huyendo y sellando tras de sí el corredor espacio-tiempo. En este punto, es donde apareces tú, que al mando de una poderosa nave deberás abrir el dichoso corredor y de esta manera, restablecer la paz en la galaxia.

Éste es el argumento (a nuestro humilde entender, con ciertos tintes fascistoides) de la continuación de *Colony Wars*.

Seguro que todos habéis oído hablar de *Colony Wars*, de sus excelentes gráficos, de su impresionante definición, de su increíble ambientación y, por desgracia, de su repetitivo y, por momentos, exasperante desarrollo. De ahí que el nombre dado a esta segunda entrega (*Colony Wars Vengeance*) sea toda una declaración de principios por parte de sus creadores que, merced a la utilización de esta coletilla (venganza) y sobre todo gracias a un cambio en cuanto ha desarrollo se refiere, han intentado crear un producto más cercano y sobre todo más adictivo y variado. Psygnosis lo ha conseguido, y de qué manera.

¡TRUCOS!



● **No desesperes**
No te desesperes si fracasas en una misión. No te sientas en la obligación de acabar con cada objetivo que te propone el juego. Pulsa Start, ve a la opción de salir y empieza en la siguiente fase. Esta posibilidad es una auténtica gozada y muy útil en juegos de este estilo. Pero no creas que esta opción es eterna. A la tercera vez que no la completes deberás empezar de nuevo. Una lástima, pero como mínimo podrás ver tres escenarios sin sudar demasiado.

Saco bien cerrado

La primera parte tenía una pega gravísima. Su estructura, a base de misiones, creaba cierta confusión entre los usuarios de PlayStation, más acostumbrados a una acción directa tipo arcade. Además, los jugadores no recibían demasiada información de lo que estaba sucediendo ante sus ojos y, a no ser que fueras un experto en juegos del mismo estilo creados para PC (*Wing Commander*), cada misión conseguía crisparte los nervios, obligándote a apretar el botón ON/OFF. Si a esto le sumas que estabas obligado a terminar una misión para acceder a la siguiente, la cosa ya estaba liada.

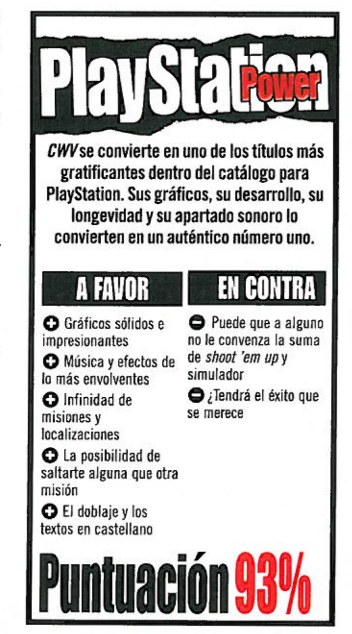
Todas estas quejas no han ido a parar a saco roto. Parece que el saco de Psygnosis está muy bien cerrado y que sus creadores se detienen a contemplar su contenido. En *Colony Wars Vengeance* se han superado todos los problemas de desarrollo que sufría su antecesor. La acción es mucho más arcade y por tanto más directa y más acorde con la filosofía de una consola casera (de todas formas no se trata de un *shoot 'em up* puro y duro). La información que recibes sobre las misiones es extensísima. Además ha sido completamente traducida y doblada al castellano. Y por último, en esta segunda parte, podrás saltarte algunas misiones que tengas atravesadas y de esta manera no te quedarás frenado en un punto muerto. Esta última posibilidad es una auténtica gozada, aunque no te permitirá visualizar todas las fases ya que la acumulación de fracasos te remitirá a la primera pantalla, como mínimo podrás disfrutar de otras misiones y por tanto de otros excelentes parajes estelares o terráqueos.

CWV te permitirá atravesar muchos lugares: el espacio, la capa terrestre, los planetas más recónditos, las bases espaciales más impresionantes, y todo ello gracias a la gran variedad, y cantidad, de misiones que estarán a tu alcance. O sea, que tienes juego para meses.

Espectáculo visual

Si el desarrollo en la primera parte dejaba mucho que desear, no sucedía lo mismo con su apartado gráfico. Pero sus creadores no se han conformado con ofrecer más de lo mismo, y han superado con creces este apartado llevándolo a la espectacularidad más absoluta. *CWV* se convierte en el más magnífico simulador del espacio creado para la gris de Sony. Y ¿cómo lo han conseguido? Pues aumentando las localizaciones, fenomenales todas ellas. Creando unos gráficos más sólidos que en la primera parte, lo que a simple vista parecía difícil. Los efectos de luz son tan impresionantes que harán que se te queme la cena mientras contemplas embobado las alucinantes explosiones de las naves enemigas o los destellos que desprenden ciertos planetas a tu alrededor. El apartado gráfico es de lo más perfecto jamás visto.

Si al binomio creado por el desarrollo y por los gráficos le sumas un apartado sonoro espectacular, que ambienta, sobresalta e inquieta por su belleza y su contundencia, y una jugabilidad apasionante, obtenemos como resultado el mejor juego del espacio para la Play. La única pega puede llegar en lo que a concepto se refiere, ya que *CWV* se queda a medio camino entre un *shoot 'em up* y un simulador y esto puede confundir a los puristas. Pero si no crees en la pureza, este CD colmará todas tus expectativas. PSP



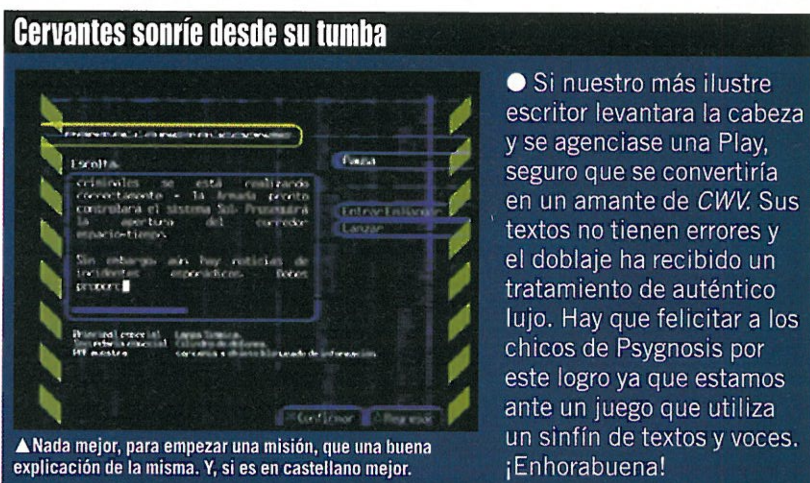
PlayStation Power

***CWV* se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico número uno.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Gráficos sólidos e impresionantes	⊖ Puede que a alguno no le convenza la suma de *shoot 'em up* y simulador
⊕ Música y efectos de lo más envolventes	⊖ ¿Tendrá el éxito que se merece
⊕ Infinidad de misiones y localizaciones	
⊕ La posibilidad de saltarte alguna que otra misión	
⊕ El doblaje y los textos en castellano	

Puntuación 93%

Cervantes sonríe desde su tumba



▲ Nada mejor, para empezar una misión, que una buena explicación de la misma. Y, si es en castellano mejor.

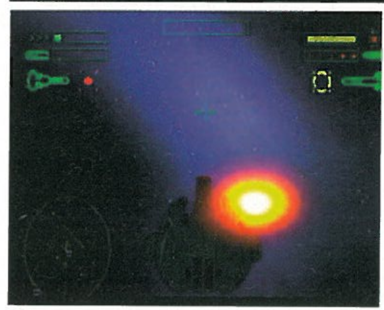
● Si nuestro más ilustre escritor levantara la cabeza y se agenciase una Play, seguro que se convertiría en un amante de *CWV*. Sus textos no tienen errores y el doblaje ha recibido un tratamiento de auténtico lujo. Hay que felicitar a los chicos de Psygnosis por este logro ya que estamos ante un juego que utiliza un sinfín de textos y voces. ¡Enhorabuena!

Luces, cámara y acción

● Todo en CWV es espectacular, pero si algo destaca es su apartado gráfico. Y dentro de éste, merecen mención especial los maravillosos efectos de luz creados para esta segunda entrega. La oscuridad nunca había llegado a ser tan clara como en CWV. Los planetas no habían desprendido nunca tantos reflejos. Y las explosiones superan con creces las creadas por la CNN en su espectáculo mediático de Irak. ¡Alucinante!



◀ Cada una de tus armas desprende un color diferente. Todos ellos son súper espectaculares.



▲ Los efectos de luz utilizados en algunas estrellas son una auténtica gozada.



▲ Fíjate en la atmósfera de este planeta. ¿No te parece genial?

Rebelión en las aulas

PlayStation Power ¡Genial!

Rival Schools

Disponible: **Noviembre**
Precio: **7.900 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

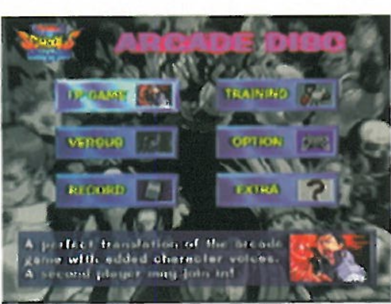
Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

CD 1 Arcade

● El juego consta de dos CD. El primero de ellos, el llamado arcade, ofrece lo mismo que aparecía en la versión de la recreativa (más un modo Entrenamiento). Es un CD destinado a los mitómanos y amantes de las tragaperras. Con los mismos luchadores y sus atuendos originales, te proporcionará una emoción directa y sin concesiones como en la versión original. La perfecta conversión a la gris de Sony no te decepcionará.



▲¿Te suena la selección de personaje?



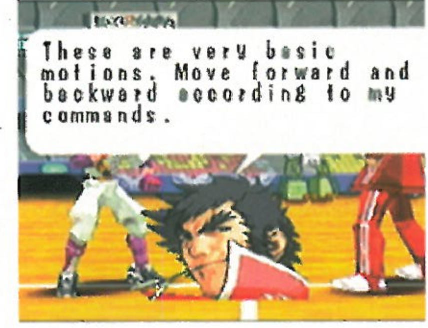
▲Las opciones que aparecen en el disco arcade. CD para mitómanos.



▲ La opción Entrenamiento no aparecía en la versión arcade.

CD 2 Evolution

● Este segundo CD aumenta la calidad y la variedad del programa de Capcom hasta cuotas insospechadas. Tendrás los modos de Tournament, Coperación, el modo League y un modo Entrenamiento al estilo de SF EX, en el que tus calificaciones aparecerán en forma de valoraciones de final de trimestre. Pero además podrás disfrutar de un simulador estudiantil para ver quién es el mejor alumno machacahuesos. ¡Ah! Algunos luchadores estrenan modelito.



▲Bienvenidos a las clases de lucha. Un poco de teoría para empezar con buen pie.



▲ Opciones a mogollón en el CD Evolution.

Los chavales ya no son lo que eran. Los libros han dejado paso a los bates de baseball y los bolígrafos se han transformado en punzantes espadas. Y ¿para qué? Para destruir a la escuela rival

Aunque no es muy conocida en nuestro país (a causa de una pésima distribución), los que hayáis jugado a la recreativa de *Rival Schools* podréis ratificar la increíble calidad que poseían sus combates. Se trataba de un juego en el que dos inmensos personajes se repartían mutuamente caricias poco, muy poco románticas.

Como puedes ver, su argumento no distaba demasiado, o nada, de todo lo visto en otros *beat 'em up*. Pero, si además de contemplar un ratito cómo se destrozaban las manos otros dos chavales de tu barrio, introducías la dichosa moneda, acababas comprobando que *Rival Schools* era diferente a lo anteriormente visto en este género. El primer cambio aparecía cuando debías realizar la elección del personaje. Si en los demás juegos de lucha sólo puedes escoger un personaje, *Rival Schools* te permitía (bueno más bien te obligaba) a elegir a dos. Pero ¿para qué? La respuesta a tu pregunta llegaba una vez habías terminado el primer round y la máquina te autorizaba a escoger entre uno de los dos personajes para afrontar el siguiente asalto. Podía parecer divertido pero ¿no conseguiría lo mismo cambiando el personaje cada vez que afrontaba un nuevo combate? Puede que sí, pero la elección de dos personajes permitía otra cosa más: la combinación de golpes en medio de la lucha. Y esto es uno de los valores de cambio que ofrecía esta recreativa, cuyos golpes combinados eran de lo más espectacular jamás visto en una sala oscura llena de humo y con un hombrecillo con atuendo azul ofreciendo cambio. Sí, ya sabemos que esto mismo sucedía en *X-Men Vs Street Fighter* pero aquel interesante producto de Capcom no ofrecía gráficos tridimensionales.

Pues bien. Esta recreativa ha tenido el valor de asomarse a nuestra querida Play. Y, aunque la aparición de *Tekken 3* es demasiado reciente, este nuevo juego creado por 3D Fighting Development de Capcom contiene tantas dosis de calidad que merece un puesto de honor entre los másters del género.

Recreativa vs Play versión

La conversión de esta excelente recreativa no debe haber sido fácil para sus creadores. La placa usada en la tragaperras es bastante superior a la utilizada para *SF EX* (que ya costó lo suyo trasladar a PlayStation), aunque esto acostumbra a acarrear problemas. Pero sus desarrolladores han conseguido igualar, y en ciertos aspectos mejorar, la máquina original.

El tamaño de los luchadores sigue siendo impresionante, los golpes combinados son un auténtico espectáculo, las músicas tienen una notable calidad y el apartado tridimensional supera con creces el conseguido en *SF EX*. Estos elementos lo convierten en el, por ahora, mejor *beat 'em up* tridimensional de la factoría Capcom.

Además de lo anteriormente señalado es digna de mención la cantidad de luchadores que encontrarás en el juego. *Rival Schools* pone a tu disposición la friolera cantidad de 26 luchadores diferentes. Entre ellos se encuentran alumnos de todo tipo (futbolistas, bateadores de baseball, etc.) y maestros de lo más variado (profesoras de farmacia, estresados directores de instituto...). La elección de

¡TRUCOS!

● *Ataques combinados*
Si quieres acabar rápidamente con tus adversarios, no dudes en propinarles unos fabulosos y espectaculares golpes combinados. Éstos se realizan pulsando simultáneamente los botones X y Cuadrado. El resultado, además de espectacular, es de lo más contundente. Si tienes algún colega novato en la materia no le cuentes este secreto y conseguirás un *Perfect* detrás de otro. Los combates no durarán demasiado pero tu ego aumentará bastantes enteros.

Loadings con estilo

● Una de las razones que nos permiten confirmar que Rival Schools es una superproducción de Capcom son los dibujos creados para los tiempos de carga. Esos dichosos momentos, que en otros programas nos ponen de los nervios, en Rival Schools se convierten en emocionantes esperas. La razón: se han incluído tantos, y tan bien realizados, dibujos que, parece que se trate de un número infinito de ellos. Si quieres distraerte cuéntalos y luego nos lo explicas.


▲Los profesores parecen intimar entre ellos. Fíjate qué coquetos con sus gafitas.



▲ Roy te enseña sus mejores movimientos. ¡Apúntalos!


▲Una escena de romanticismo en medio de tanta barbarie no hace ningún daño.


▲ El tamaño de los luchadores es impresionante. Si pudieras verlos en movimiento...

un u otro luchador te dará una dimensión diferente del juego y las combinaciones entre ellos harán que tus ojos queden estupefactos ante tanto espectáculo violento.

Quizá en este apartado, el de los golpes, es donde puedes encontrar el mayor punto negro del juego. Los luchadores no ofrecen demasiados golpes especiales, y esto puede pasarle factura al cabo de horas y horas de juego. De todas formas, esta carencia está paliada, por momentos, gracias a una impresionante velocidad de lucha, una intensa e increíble tensión y una más que aceptable dosis de violencia (que al acabar el round de turno te permite explayarte de lo lindo, o sea violencia gratuita.

Rival Schools entra con méritos propios en el selecto grupo de los mejores *beat 'm up* creados hasta la fecha para PlayStation. Te hallas ante un juego de una violencia y una contundencia fuera de toda norma. La cantidad de imágenes por segundo que aparecen ante nuestros ojos, los golpes combinados, el número de luchadores a tu disposición, las características de todos ellos y la infinidad de opciones que aparecen en el menú lo convierten en un título estrella. Lástima que algunos puntos oscuros no le permitan convertirse en el número uno. De todas formas, está entre los tres primeros. PSP



***Rival Schools* es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que le falten movimientos.**

A FAVOR	EN CONTRA
✚ Gráficos increíbles ✚ Movimientos combinados súper espectaculares ✚ Contundencia por un tubo ✚ ¡26 luchadores! ✚ Infinidad de opciones	⊖ Pocos movimientos especiales ⊖ Los combates son, en algunos casos, demasiado cortos

Puntuación 94%

▲Daigo muestra su hermoso y contundente perfil.

▲Pero ¿quién es ese tipo que sale en la pantalla gigante?

▲Combinación al canto. Un espectáculo lleno de luces, color y sangre.

▲ El bazo de nuestro amigo no ha quedado en demasiado buen estado.

▲ Dos contra uno. «Galletos» para todos.

Análisis

La historia en sus pezuñas

PlayStation Power ¡Genial!

Crash Bandicoot Warped 3

Disponible: **Diciembre**
Precio: **8.400 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Naughty Dogs**
Distribuidor: **Sony**

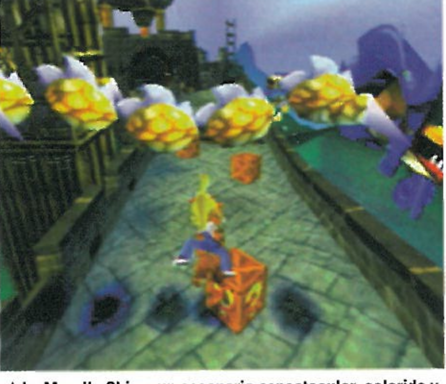
Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

Tenemos chica nueva en la oficina...

● Bueno, quizá no es nueva del todo, ya la conociste en la segunda entrega. Pero lo que sí es realmente novedoso es la posibilidad de jugar con ella. Coco, la hermana de Crash, es una amante de la velocidad. Siempre aparecerá a lomos de un tigre o conduciendo una jet sky por el inmenso océano. Sin lugar a dudas, se trata de una jovenzuela con carisma.

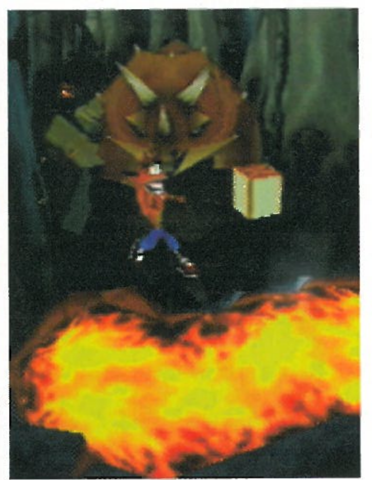


▲Coco, la hermana de Crash, es una excelente amazona. Lo suyo es cabalgar a lomos de un tigre de Bengala. marcamos, señores!

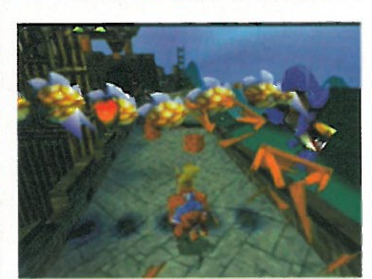


▲La Muralla China, un escenario espectacular, colorido y lleno de peligros ancestrales.









Las aventuras de Crash parecen no tener fin. Cada época es todo un descubrimiento y su entretenimiento, tu diversión

Uno de los personajes más famosos del universo PlayStation vuelve a casa por Navidad con la tercera entrega bajo el brazo. Pero no creas que se trata de una nueva explotación del filón, *Crash Bandicoot 3* es absolutamente genial.

Pronunciar Crash es, en estos últimos tiempos, sinónimo de diversión. La simple evocación de estas letras tiene en la calidad su mejor definición. Todos los expertos, y los no tan expertos, poseedores de una Play estaréis de acuerdo con las anteriores afirmaciones.

Las dos primeras partes de la saga llenaron de colorido el comedor de nuestros hogares, y nos trasladaron al mundo mágico de la diversión. Pero ¿se puede igualar lo anteriormente conseguido? Y, si eres más exigente: ¿se pueden superar las anteriores apariciones de Crash? La respuesta a nuestras preguntas llega en forma de CD de la mano de Naughty Dog, el equipo desarrollador de tan magno título. Y la respuesta a nuestras cuestiones, no es otra que un rotundo SÍ.

Viaje al pasado de la mano de Neo Cortex

Las nuevas aventuras de Crash te conducirán a través de un increíble viaje por la historia. El malvado Cortex ha puesto a tu disposición una máquina del tiempo gracias a la cual deberás conseguir los famosos cristales lilas, que ya aparecían en la segunda entrega. En un principio, podrás acceder a cinco pantallas diferentes que una vez completadas, y previa eliminación de un enemigo final, te abrirán otras cinco fases.

Como ves, el desarrollo del juego sigue la tónica general de *Crash 2.* Pero no te preocupes. Además de la inclusión de nuevas pantallas como el antiguo Egipto, la Gran Muralla China, la Atlántida, la Edad Media y muchas más que ofrecen un desarrollo parecido al de las otras entregas, con algún pequeño cambio, también se han incluido nuevos conceptos de juego. Conducir una Harley, una moto de agua, disparar manzanas armado con un bazuka y pilotar un avión de la Primera Guerra Mundial harán que no sueltes el Pad en días y días. Tendrás la posibilidad de competir contra el tiempo en una opción llamada Time Trial, que te permitirá grabar los mejores tiempos. Pero lo más curioso de todo es que deberás completar ciertas fases encarnando a Coco, la hermana de nuestro héroe. Sí, la misma a la que se le gastaban las pilas del portátil en la segunda entrega. Estos datos lo convierten en el juego más divertido de la serie.

Alucina en colores

Al empezar tu andadura por *Crash Bandicoot Warped 3* dejarás ir un estruendoroso «Ohh». Las mejoras gráficas son tan evidentes que tus colegas deberán pellizcarte para que te percates de que no estás soñando.

¡TRUCOS!

● *Inscribe tu nombre*
En las fases donde deberás subirte a lomos de un animalejo y poner tierra de por medio entre tú y una bestia de proporciones descomunales, pulsa Cuadrado. No es demasiado difícil de descubrir pero sí que es muy práctico. De todas formas, es mejor que utilices esta especie de turbo en la opción Time Trial. De esta manera, conseguirás la preciada cruz, además de inscribir tu nombre en el libro de récords.

Libre, como el mar cuando amanece...

● Muchas pantallas siguen el desarrollo creado en las anteriores versiones, pero la inclusión de nuevos conceptos rompe con esa tónica. Tres son las que desbaratan la antigua concepción: la conducción de una Harley, que compite contra diez coches en pleno desierto del colorado, la carrera en jet sky a través de un impresionante océano en medio de montones de barcos piratas, y por último, la pantalla del avión donde cruzarás el cielo gracias a un avión digno del mismísimo barón rojo. Todas estas pantallas te darán una total libertad gracias a sus gráficos en tres dimensiones no lineales.







▲El efecto del agua conseguido en esta pantalla es excelente. Dan ganas de darse un baño.

▲Más moto, más humo, más cuero, más hamburguesas y más chulería.

Se ha mejorado sustancialmente el *engine* que movía la primera entrega. Los decorados están sumamente detallados y son increíblemente diferentes entre sí. Son más amplios y ofrecen una mayor profundidad de campo, profundidad que te da la posibilidad de divisar el final de la fase nada más empezarla. ¡Fantástico! Efectos como los conseguidos en el agua, con sus increíbles reflejos, las sombras reales, eliminando los dichosos circulillos y montones y montones de toques humorísticos, lo convierten en un gozo para todos los sentidos.

Pero si los gráficos son alucinantes, las animaciones y la velocidad tampoco se quedan atrás. Nuestro héroe se mueve a una velocidad de 30 cuadros por segundo, y se ha quintuplicado los cuadros para las animaciones. Maravilla de las maravillas.

Diversión con control

Como puedes ver, los cambios son innumerables, pero por suerte esta tercera parte sigue siendo súper sencilla de controlar. Sigues gozando de la posibilidad de usar el Pad analógico y, como no podía ser de otra manera, se ha incluído la vibración del Dual Shock. La dificultad del juego irá aumentando de manera mucho más pausada que en las otras entregas. Esto es una ventaja para los novatos en el terreno, pero tranquilos, los expertos no os aburriréis ni un momento. PSP

PlayStation Power

***Crash Bandicoot 3* es uno, o el mejor, plataformas para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Los maravillosos gráficos ⊕ La variedad de pantallas ⊕ Una acción de lo más trepidante ⊕ Las innumerables novedades ⊕ Coco	⊖ ¿Te gustan este tipo de juegos?

Puntuación 95%

El humor llama a tu puerta

● La saga de *Crash* se caracteriza por contener grandes dosis de humor. Donde sobresale el sentido del humor de sus creadores es a la hora de crear las diferentes muertes de *Crash*. Un auténtico catálogo, mayor que el de unos grandes almacenes, está a tu entera disposición en esta tercera entrega.



▲ Carcajadas a lomos del pequeño dinosaurio. ¿O se trata de un ataque de histeria?



▲ Acabar sucumbiendo proporcionará cierta diversión, pero perderás una vida.

Realismo futbolero

Libero Grande

Disponible: **Diciembre**
Precio: **8.400 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Namco**

Fabricante: **Namco**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Dual Shock/ Tarjeta de memoria**

Prepárate para la gran cita

● Uno de los puntos fuertes de Libero Grande es la opción de entrenamiento. Ésta supera con creces a las creadas para los otros simuladores de fútbol. Mientras que los otros grandes del género ofrecen esta opción única y exclusivamente como un mero aprendizaje, en Libero Grande esta opción es, por sí sola, otro juego. En las sesiones de entrenamiento se irán puntuando todos y cada uno de tus ejercicios. Entre ellos puedes encontrar todo tipo de situaciones: pases cortos, lanzamientos de penaltis, lanzamientos de falta, remates espectaculares, etc. Una vez has superado las primeras pruebas, podrás acceder a otras cada vez más difíciles. Todos los récords quedarán registrados y podrás personalizar a tu jugador cediéndole tus iniciales. Una auténtica gozada de opción. Pasarás horas intentando aprender.

▲ La rapidez es fundamental en la prueba de chute al tronco en el modo Entrenamiento.



▲ Este es el menú de pruebas de la opción de entrenamiento, aunque no todas ellas estarán a tu disposición desde el inicio.

Contra o con un colega

● Libero Grande también ofrece la posibilidad de disfrutar del título a dos jugadores simultáneos, ya sea enfrentándose o en cooperación. El sistema utilizado es el de pantalla partida. A todos nos gusta jugar con colegas pero también queremos hacerlo con dignidad. La intención es buena pero los resultados no tanto. En PSP nos preguntamos, de nuevo ¿por qué no se ha utilizado el Link Cable?



▲ La cooperación puede ser interesante pero nada mejor que golear a un colega.



▲ Nuestra selección se enfrenta a la bestia negra del mundial. La venganza será terrible.

Namco no está dispuesta a repetir esquemas. El calificativo de creadores de juegos le impide encorsetarse en una concepción de sistema de juego inamovible

Qué diferencia a una casa de juegos poderosa de otra que no lo es tanto? Se diferencian en la posibilidad, por parte de la poderosa, de crear o reinventar géneros de juegos a su antojo sin preocuparse, en exceso, de números ni del mercado.

Si alguna casa es, hoy por hoy, poderosa, ésta es sin duda Namco. Su espíritu creativo les ha llevado a programar el juego de fútbol más curioso creado hasta el momento para la gris de Sony.

Muchos de vosotros conoceréis la recreativa en la que el protagonismo del juego recaía en un solo jugador. Pues bien, la traslación de esta extraña tragaperras llega a Play Station, con todos los puntos para convertirse en una auténtica bomba.

A *Libero Grande* se le pueden achacar muchas cosas, pero es innegable el grado de originalidad que desprende su desarrollo y el valor de sus creadores lanzando un juego al mercado contra viento y marea. *Libero Grande* se erige no sólo como un juego de fútbol, sino como un concepto. Este concepto es el de la utilización de un solo jugador durante todo el encuentro (aunque en cierta manera también tendrás el control del resto de jugadores). Esta particularidad lo convierte en el juego más realista del mercado.

Al empezar cada encuentro, campeonato o entrenamiento, deberás escoger entre un total de 20 jugadores, cada uno de ellos con sus características personales.

Una vez empieza el partido, tu jugador se situará en el centro del juego y, cuando no tengas el balón, deberás seguir la acción desde el punto de vista de tu jugador intentando no salirte demasiado de tu posición. Si has jugado alguna vez a fútbol, entenderás a la perfección de qué estamos hablando, si no recuerda las reprimendas del entrenador cuando dejabas tu posición para sumarte al ataque dejando a la defensa en inferioridad numérica.

El resto de jugadores sólo reaccionarán a tus órdenes de pase o de chute, aunque también podrás obligarlos a tirarse por el suelo si quieres robar el balón.

Este peculiar sistema de control tiene como punto fuerte el manejo intuitivo y fluído de tu jugador y, como punto débil, un control algo brusco del resto de los jugadores del equipo que, si bien en ataque no se nota (gracias a una excelente opción de pase de los mismos),

¡TRUCOS!

● *Golea y despista*

Tu jugador no es el único que puede perforar la red en *Libero Grande*. En muchas ocasiones, los demás componentes del equipo se encontrarán ante la presencia del guardameta. Es en estos casos en los que debes pulsar repetidamente el botón Círculo. Y cuando decimos repetidamente, queremos decir repetidamente: la finura, delicadeza y sutileza son características del gran líbero.

Parecidos razonables

● Los jugadores que aparecen en Libero Grande son ficticios, aunque todo parecido con la realidad es absolutamente posible. Seguro que entre los 20 jugadores que aparecen en este CD creado por Namco reconoces a más de uno. Aprovecha para vestir a Ronaldo, queremos decir Raimundo, con los colores de la camiseta de España. Con Clemente, seguiría en su sitio.



▲ **Rodeado por una nutrida defensa Raimundo/Ronaldo está dispuesto a perforar la red del equipo contrario.**



▲ **Nuestro amigo levanta el brazo en señal de victoria, seguro que ha conseguido su objetivo.**

en defensa puede crear lagunas difíciles de combatir y donde la sensación de impotencia se apoderará de todo tu ser. Te volverás loco tratando de defender e intentando robar un balón al contrario sin cometer faltas o sin poder evitar que tus jugadores se coman la hierba del terreno de juego como si de ovejas se tratara.

Este punto negro hace restar demasiados enteros a un juego que, por lo demás, es de una factura excelente. Los gráficos son de un tamaño y de una solidez alucinantes. Las animaciones están muy conseguidas. Los decorados son inmensos y reflejan a la perfección todos y cada uno de los países donde se realiza el encuentro. Las jugadas en ataque son de auténtico lujo. El control sobre el chute es el mejor creado para un juego de este género. Podrás realizar piruetas de todo tipo y rematar de la manera más espectacular que puedas imaginar. Las repeticiones ofrecen un montón de perspectivas diferentes donde podrás disfrutar de las maravillosas combinaciones que realizará tu equipo. Además, estas repeticiones son larguísimas y puedes acceder a ellas en cualquier momento del partido. Si a esto le sumas la opción de entrenamiento que, como explicamos en el recuadro, es una auténtica gozada, da como resultado un juego excelente. Lástima de este descontrol defensivo y de una opción para dos jugadores no demasiado lograda (¿Por qué no usar el Link Cable?).

De todas formas, si eres un amante del fútbol, no le tienes miedo a la innovación y te gusta el espectáculo, *Libero Grande* puede calmar muchas de tus ansiedades. PSP

PlayStation Power

***Libero Grande* es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visitado» como el fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Una idea súper original y realista	− Defender puede ponerte de los nervios
+ Unos gráficos alucinantes	− La opción dos jugadores es un poco floja
+ Excelentes animaciones	− ¿Tendrá aceptación este concepto?
+ Las repeticiones son maravillosas	
+ La sesión de entrenamiento es fenomenal	

Puntuación 88%

Deja de especular

Constructor

Disponible: **Sí**
Precio: **7.900 pesetas (incluye tarjeta de memoria)**
Jugador: **1**
Editor: **Acclaim**
Fabricante: **System 3**
Distribuidor: **New Software Center**
Compatible con: **Mouse/ Tarjeta de memoria**

Tres puntos, un objetivo

● System 3 ha pensado en el mercado hispano y prueba de ello son sus excelentes anotaciones en castellano. Es de agradecer teniendo en cuenta que estás ante un juego que ofrece montones y montones de elementos y posibilidades. Todos los creadores deberían seguir los pasos de System 3.


▲ Si no fuera por la versión en castellano, muchos ya nos habríamos perdido.


▲ Elige tu misión y empieza tu periplo de construcción desenfrenada.


▲ Millones y millones de datos y algunas animaciones (cuadro superior derecho) son lo más destacado de este título.


▲ Elige tu misión y empieza tu periplo de construcción desenfrenada.


◀ Si no consigues tu objetivo, acabarás rindiendo cuentas a la justicia.

La mafia acecha

● Los peores enemigos que te encontrarás en tu periplo como constructor no serán los materiales defectuosos, o los temporales o una mala planificación. Tus peores enemigos tienen en Al Capone a su máximo representante.


▶ Evita a los tipejos de esta calaña. Su punto fuerte es sepultar a constructores novatos.

Construir una ciudad no es tarea fácil, y menos si tienes que encargarte de todos y cada uno de los pasos necesarios para llegar a tu objetivo

Si quieres convertirte en un constructor, los chicos de Acclaim te lo ponen en bandeja. Pero, no pienses que te resultará fácil hacerte con el control de este, por momentos, interesante y dificilísimo juego de simulación.

Constructor pone a tu disposición todos los elementos para que construyas tu propia ciudad. En un principio, esta propuesta aparecerá ante tus ojos como un objetivo muy interesante pero a la larga te percatarás que el interés acaba ahogado en un mar de dificultades.

Podrás escoger entre unas cuantas misiones, aunque todas van de lo mismo. Primero puedes construir casas de madera gracias a la serrería en la que trabajarán tus primeros obreros. Deberás llenar estas casas con inquilinos de toda clase y gracias al dinero obtenido en la venta de estas rudimentarias viviendas podrás agenciarte una fábrica de cemento. El siguiente paso es lógico. Se trata de edificar nuevos hogares mucho más resistentes que los anteriores y dotarlos de todas las comodidades posibles (hasta de ordenadores si te apetece). Cuando hayas ocupado todo el terreno que tenías al principio del juego, deberás comprar más tierras al ayuntamiento. No creas que podrás construir a tus anchas. Parece que los creadores del juego han seguido de cerca las evoluciones de cierto alcalde y constructor y han impuesto unas normas de habitabilidad de lo más duro para evitar la acumulación de cemento en playas y otros lugares. Pero si creías que todo acababa aquí vas muy equivocado. Cuando pensabas que habías construido la ciudad ideal aparecerán los problemas típicos de las grandes urbes: mafiosos, policías de lo más expeditivo, vecinos que se sienten descontentos con su hogar, etc.

Como ves, se trata de un juego muy completo pero que dispone de tantos elementos que puede que acabes harto y exasperado. A nivel gráfico deja mucho que desear y los apuntes de humor no llegan tan lejos como los conseguidos en *Theme Park*. La incursión de textos en castellano facilita un poco las cosas pero no demasiado.

Si te gusta este tipo de juegos llegarás a disfrutar de él, pero tómatelo con calma y no te dejes apabullar por tanto menú.

Estás ante un juego al que no le sirve la máxima de «suma y ganarás». En este caso, un poco de resta no hubiera ido nada mal. Hubiera sido una decisión acertada. PSP



Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Una idea excelente	⊖ Gráficamente pobre
⊕ Textos en castellano	⊖ Excesivamente complicado
⊕ Si te gustan estos juegos y tienes mucha paciencia	⊖ Escasos toques humorísticos

Puntuación 79%

PRONTO EN TU KIOSCO EL NÚMERO 24



DEMO EXCLUSIVA DE TOMB RAIDER 3

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 5.100 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 6.995 ptas. Resto del mundo: 10.150 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.°: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............, a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

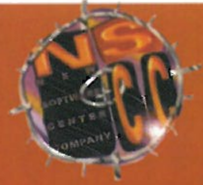


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59









Recorte por aquí

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de
10 JUEGOS MORTAL KOMBAT 4
de GT Interactive (New Software Center)



Consigue uno de estos 10 juegos y reserva cita con el traumatólogo. Vuelve la temporada de decapitaciones, desgarre de corazones y desencaje de extremidades... Las roturas de rodilla y los retorcimientos de cabeza son un espectáculo digno de ver. El gore está a la orden del día.

Sorteo el 26 de febrero de 1999

A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!



Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle. Sin duda, es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

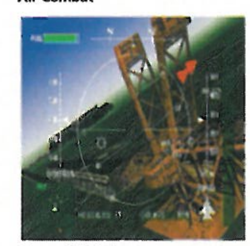
Actua Soccer 2
Arcadia • 7.990 pesetas • Fútbol
¡Sí! ¡Sí! ¡Y sí otra vez! Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%

adidas Power Soccer 2
Centro Mail • 7.990 ptas.• Fútbol
Mejor que el primero de la saga, pero esos movimientos especiales sin sentido siguen arruinando lo que es un simulador correcto. En el arcade puede funcionar, pero no es tan entretenido como *ISS* y *Actua 2*.
Puntuación 50%

Agent Armstrong
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* de enfoque lateral que de vez en cuando ofrece detalles en 3-D para mayor gozo de tus ojos. Muy colorido y divertido, proporciona una diversión aceptable en todos sus niveles.
Puntuación 70%

Air Combat



Sony • 3.990 ptas. • Simulador de vuelo
Otro simulador aéreo de tipo arcade. Gráficos no muy conseguidos y unas reglas de juego repetitivas. Con este producto, la todopoderosa Namco ha lanzado una ganga al precio de la serie Platinum.
Puntuación 50%

Alien Trilogy
New Software Center • 3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alone in the Dark
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
Tu personaje en 3-D explora unos fondos estáticos diseñados en 2-D. Ya sabes, como en otras ocasiones, se trata de luchar y encontrar cosas. Animación lenta. *Resident Evil* copió la fórmula y ha salido bastante mejor.
Puntuación 60%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII*.
Puntuación 91%

Andretti Racing
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Auto Destruct
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
Tienes un coche rápido. ¡Genial! Lleva armas. ¡Mejor todavía! Pero estas dos premisas tan prometedoras se quedan en una imitación del tercer episodio de *Die Hard Trilogy* y en un juego bastante irregular.
Puntuación 50%



Assault 84%

Proein • 8.490 ptas. • Shoot 'em up

Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción sin tregua, distintas perspectivas y un sonido delirante. Además, los controles son muy cómodos, así que lo mejor que puedes hacer es olvidarte de todo y dedicarte a disfrutar con esto.

B

Batman & Robin
New Software Center • 8.990 ptas. • Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. • *Beat 'em up* en 3-D
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Juego de rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Blast Chamber
Centro Mail • 9.990 ptas. • Rompecabezas
Una extraña mezcla de rompecabezas y acción. Controlas a un pequeño hombre con una bomba pegada a su cuerpo. Este personaje se enfrenta a otros muchos además da alguna que otra frustración.
Puntuación 60%

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, es divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blast Radius
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido. Su único punto débil es su sencillez, si lo comparas con los productos de Namco.
Puntuación 80%



Azure Dreams 62%

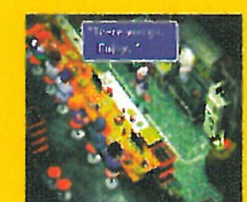
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol

No es *Final Fantasy VII*, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans más pacientes del rol les encantará.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.





CARRERAS
1 Colin McRae Rally
2 Moto Racer 2
3 Tommi Makinen
4 Gran Turismo
5 V-Rally Platinum

BEAT 'EM UP
1 Tekken 3
2 Resident Evil 2
3 Mortal Kombat 4
4 Street Fighter Collection
5 Resident Evil Platinum

PLATAFORMAS
1 Medievil
2 Abe's Oddysee Platinum
3 Klonoa
4 Megaman 8
5 Crash Bandicoot 2

AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Azure Dreams
2 Heart of Darkness
3 The Fifth Element
4 Final Fantasy VII
5 Tomb Raider 2

ESTRATEGIA
1 C&C Retaliation
2 Sentinel Returns
3 War Games
4 Xenocracy
5 V 2000

DEPORTIVOS
1 ISS Pro '98
2 NHL Hockey '99
3 Madden NFL '99
4 Victory Boxing 2
5 Copa del Mundo Francia '98

ROMPECABEZAS
1 Baby Universe
2 Mr. Domino
3 Super Pang Collection
4 Kula World
5 Spice World



SHOOT 'EM UP
1 Point Blank
2 R-Types
3 Wild 9
4 Forsaken
5 Poy Poy

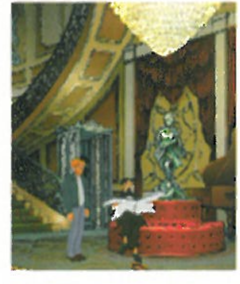
LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Tekken 3
2 ISS Pro '98
3 Medievil
4 Colin McRae Rally
5 C&C Retaliation

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Broken Sword
Sony • 6.490 ptas. •
Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2



Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Bust-A-Move 2
New Software Center •
3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

C

Castlevania
Konami • 9.490 ptas. •
Aventuras
Un juego de aventuras brillante que sigue la clásica tradición de los *Castlevania* para 16 bits. Y ahí empiezan sus problemas. A pesar de su grandiosidad y su complejidad digna de un juego de rol sigue teniendo el aspecto de un viejo juego de SNES.
Puntuación 80%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. •
Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

City of the Lost Children
Sony • 7.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Clock Tower

New Software Center • 7.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida. Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Contra: Legacy of War

Centro Mail • 6.490 ptas. •
Shoot 'em up
Acción rápida y frenética, cantidades industriales de reforzadores y armas, ráfagas de balas surgiendo de todas partes y monstruos rapidísimos que conseguirán atraparte antes de que puedas decir ¡que me pilla!
Puntuación 70%

Cool Boarders



Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Sony • 7.990 ptas. •
Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 7.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Jugabilidad genial, controles muy eficientes e inteligentes ángulos de cámara se unen para crear una experiencia futbolística de lo más fluida y envolvente. Buen trabajo.



Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande,



C&C Retaliation 92%

Electronic Arts• 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de *Red Alert*, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!



Colin McRae Rally 90%

Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo *V-Rally*. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo. A qué esperas para probarlo.



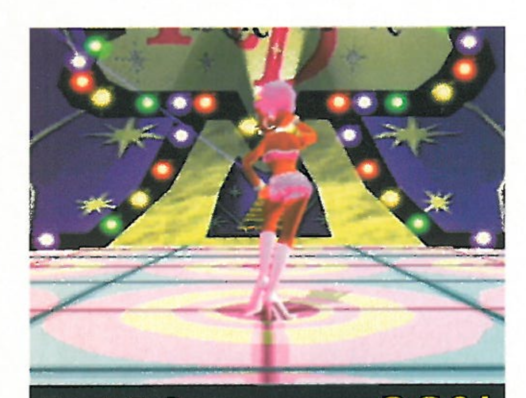
Bio Freaks 83%

New Software Center • 8.990 ptas. • Beat 'em up
¿Mortal Kombat? ¡Ja! *Bio Freaks* tiene mucha más sangre y más «descuartizamientos» horripilantes que dicha serie, y además, es mucho más divertido. Viene en un perfecto 3-D, aunque no llega a alcanzar las lindezas de *Tekken* (por supuesto).

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Bust A Groove 88%

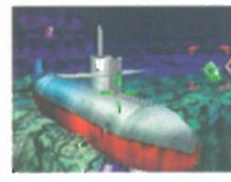
Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up

Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de *Bust A Groove* una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de *PaRappa...* ha nacido un nuevo género.

colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

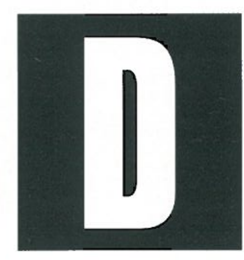
Crime Killer
Proein • 8.990 ptas.•
Shoot 'em up
Un juego de disparos muy logrado, con un montonazo de armas y artilugios de alta tecnología. Tu coche/moto es el no va a más, con un modo de persecución turbo, radar incorporado e incluso una conexión de comunicación. Violento y fluido.
Puntuación76%

Critical Depth



New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D «interesante» por el hecho de estar bajo el agua, aunque no tengas que elegir un submarino particularmente fabuloso. Se trata de un alocado marasmo de guerra entre submarinos que utilizan todo el armamento que pueden recoger.
Puntuación 50%

C&C: Red Alert
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Ex monstruo del PC, en la PlayStation todo este tinglado de soldados/estrategas parece un poco monótono. Pero no desestimes su jugabilidad; éste es uno de los juegos más absorbentes que existen.
Puntuación 80%



Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%

DeadBall Zone
New Software Center •
7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Deathtrap Dungeon
Proein • 8.990 ptas. •
Plataformas
No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
Puntuación 80%

Descent 2
Centro Mail • 8.490 ptas. •
Entorno 3-D
¿Qué pasó? Las supuestas mejoras sobre *Descent* (incluyendo toda clase de características nuevas) son confusas y tienen un enfoque turbio y distorsionado. Creo que es hora de buscar una nueva máquina de 3-D.
Puntuación 60%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Doom
Centro Mail •
3.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
New Software Center • 8.990 ptas.
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

PlayStation Power ¡Genial!

Duke Nukem Time to Kill 95%

New Software Center • 8.990 ptas. • Shoot 'em up

Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.

E

Epidemic
Centro Mail • 6.490 ptas. •
Clon de *Doom*
Se trata de la continuación de *Kileak the Blood* que, aunque es un poco mejor, sigue siendo tosca y aburrida. No representa un gran desafío para los maestros del género.
Puntuación 60%

Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%

Excalibur 2555AD



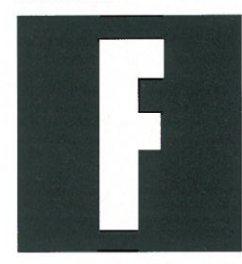
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Aventuras
Un programador casero intenta copiar a *Tomb Raider* con algunos elementos de rol insertados en medio del juego. No está mal, pero los niveles sencillos no son importantes, ni inteligentes, ni nada buenos.
Puntuación 50%

Exhumed



Erbe • 7.990 ptas. • Entorno 3-D
Lo que comienza como un clon decente de *Doom* pasa a convertirse en un buen juego muy adictivo y de diseño exquisito. Mucha acción, enigmas y algunos niveles entrañables, con monstruos geniales y un montón de efectos.
Puntuación 80%

Explosive Racing
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras
La secuela de *Burning Road* presenta más carreras, más vehículos (incluyendo motos y camiones) pero sigue insistiendo en una perspectiva en 3-D un tanto engañosa y unos muros que parecen empeñados en atraerte.
Puntuación 60%



Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%



Gran Turismo 98%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.

Felony 11-79



New Software Center • 7.990 ptas.
• Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

FIFA '98 Rumbo al mundial
Iguana Games • 7.900 pesetas •
Fútbol
Como cada año ha llegado a nuestras manos una nueva entrega de la serie de fútbol más conocida del mundo consolero. El mayor espectáculo del mundo entra en escena meses antes del gran acontecimiento deportivo del año.
Puntuación 91%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. • Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid
Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Psygnosis • 3.990 ptas. • Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. • Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla. Estupendo.
Puntuación 90%

Forsaken
New Software Center • 7.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Frenzy!
Arcadia • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Para un mocoso de un año y medio que se chupa el dedo, Frenzy! debe de ser una pasada. Una era inteligente y culta como la nuestra, demanda algo bastante mejor que esto. Absolutamente frustrante y aburrido.
Puntuación 84%





ISS Pro '98

91%

Konami • 9.490 ptas. • Fútbol

Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.

Gex



Centro Mail • 4.990 ptas. • Plataformas
Gekko, el chistoso de turno, brinca a través de niveles basados en plataformas con un estilo algo pasado de moda y se dedica a contar los chistes más malos que existen sin conseguir arrancarte ni una sonrisa.
Puntuación 50%

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

Grand Theft Auto



Proein • 9.490 ptas. • Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%

H

Hexen



New Software Center • 7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

Hard Boiled
Centro Mail • 2.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Un simple juego de disparos en 3-D. Pilotas un enorme armario ropero a una velocidad de tortuga a través de tenebrosos y tranquilos parajes en 3-D, mientras disparas a todo lo que puedes.
Puntuación 60%

I

Independence Day
Electronic Arts • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up* en 3-D
Más que nada es un refrito del viejo *Afterburner*, pero presenta una serie de gráficos poligonales tridimensionales.
La verdad es que no se han esmerado mucho en su concepción.
Puntuación 60%

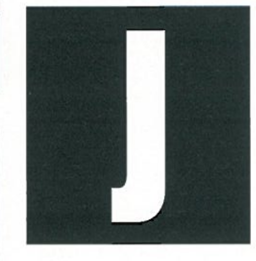
Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. • Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Deluxe
Konami • 2.900 ptas. • Fútbol
Fantástico, pero tiene un aspecto terriblemente pasado de moda. El clásico ejemplo de juego en el que prima la jugabilidad sobre los gráficos. Es casi lo mismo que el original de 16 bits, pero es una buena diversión.
Puntuación 80%

J

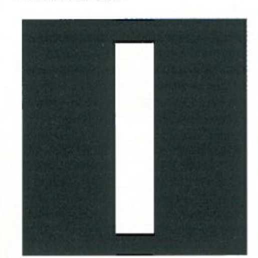
Jet Rider
Sony • 6.990 ptas. • Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd



Iguana Games • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%

Jumping Flash 2
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas en 3-D
Mucho mejor que su buen predecesor. Hay muchas texturas mejores y la calidad de los niveles que vas a encontrar es superior. De todas formas, el juego sigue siendo demasiado fácil y no tardarás en terminarlo.
Puntuación 80%



Medievil

90%

Sony • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D

Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorbente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.

K

Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi
Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%

L

Legacy of Kain
Erbe • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Eres un vampiro que va por ahí devastándolo todo, dando puñaladas a diestro y siniestro y mordiendo el cuello a las vírgenes. Es un buen juego, pero los gráficos *sprite* le dan aspecto de juego de rol de 16 bits un tanto anticuado.
Puntuación 70%

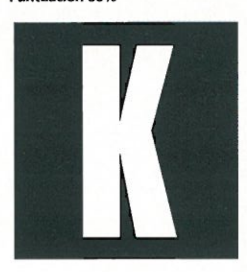
Lost Vikings 2
Iguana Games •3.900 ptas. • Plataformas
Tiene un aspecto un tanto polvoriento, pero es un buen juego de plataformas. Son tres vikingos, cada uno con sus propias habilidades, y los guías por un montón de niveles 2-D. Mezcla perfecta de puzzles y acción.
Puntuación 80%

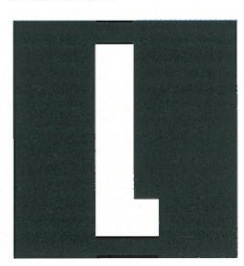
Lucky Luke
Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%

M

Maximum Force

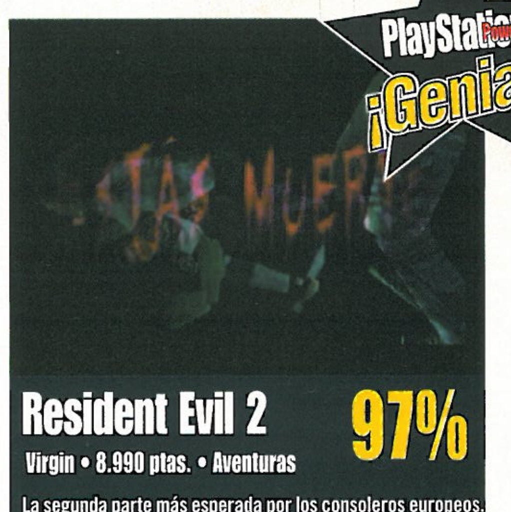












Resident Evil 2

97%

Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras

La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es *Resident Evil 2*. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.

New Software Center • 6.990 ptas. Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Men in Black
Arcadia • 7.990 ptas. • Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo muy vistoso.
Puntuación 82%

MicroMachines V3
Centro Mail • 4.490 ptas. • Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. • *Beat 'em up* en 2-D
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer



Iguana Games • 7.900 ptas. • Carreras de motos
Puedes correr con motos de cross o con motos de asfalto estilo *Manx TT*. Posee un total de seis pistas variadas de tierra y asfalto. Sólo fallan las pistas, que son un poco cortas y el paisaje, que es algo soso.
Puntuación 80%

Motorhead
Arcadia • 7.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar



Heart of Darkness

87%

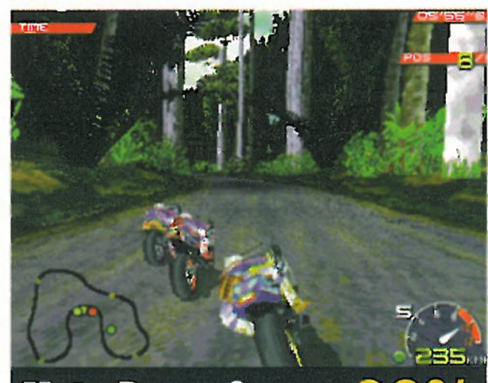
Infogrames • 7.990 ptas. • Plataformas en 2-D

Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Moto Racer 2 90%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras de motos

Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.

en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%



Namco Museum Vol 1
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
¿Jugar con *Galaga*? ¡Sí!, ¿con *Pac-man*? ¡También! ¿Qué tal *Pole Position*? ¡Por favor!, ¿te apetece *Toy pop*? Bueno, y ¿*Rally-X*?, ¿qué? Estos clásicos están demasiado desfasados como para resultar interesantes.
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 2
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
En esta nueva entrega de la colección de Namco Museum nos encontramos con *Gaplus* (bueno), *Xevious* (bueno), *Mappy* (extraño), *Grobda* (tarado), *Dragon Buster* (viejo) y *Ms Pac Man* (sin comentarios).
Puntuación 50%

Namco Museum Vol 3
Sony • 6.990 ptas. • Arcade
La tercera parte de Namco Museum nos trae a *Galaxian* (un buen *blaster*), *Tower of Druaga* (aburrido), *Phozon* (desconcertante), *Dig Dug* (poco alentador) y el ya más interesante *Pole Position 2*.
Puntuación 40%

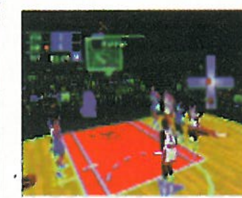
NBA: In the Zone 2



Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Live 98
Iguana Games • 7.900 ptas. • Baloncesto
Un juego de baloncesto perfectamente respetable, pero no muy diferente del anterior. Buena imagen y buen juego. Pasarás unos ratos excelentes enganchado a esto, aunque aun así, es un pelín repetitivo.
Puntuación 70%

NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '98
Konami • 9.490 ptas. • Baloncesto
Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
Puntuación 83%

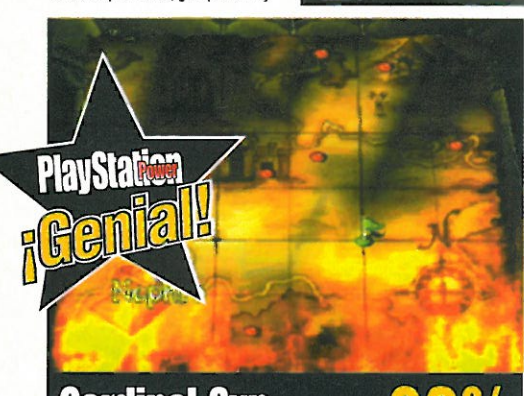
Need for Speed III
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Psygnosis/Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NHL Face Off '97
Sony • 6.490 ptas. • Hockey
Más de lo mismo. Se nota que los creadores se han pasado el año tumbados a la bartola, porque es igualito a la versión del año anterior. Todavía resulta bastante pobre comparado con *NHL 97*.
Puntuación 50%

Nightmare Creatures
Sony •7.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

N20
Arcadia • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*. Buena banda sonora, eso sí.
Puntuación 60%



Cardinal Syn 93%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo *beat 'em up* a batir. *Soul Blade* y *Tekken 2* ya tienen un firme competidor: su nombre, *Cardinal Syn*.



Oddworld: Abe's Oddysee



New Software Center • 3.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

One



Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

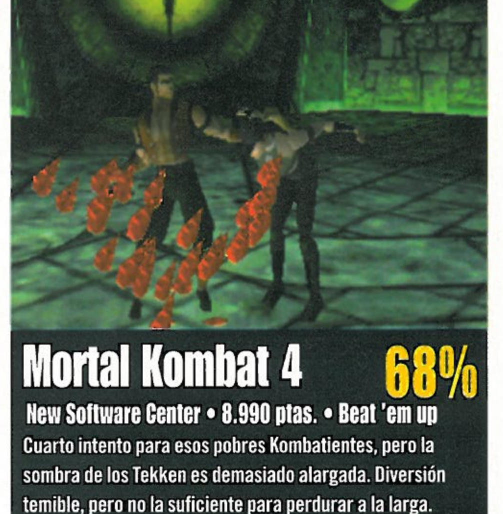
Overblood



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas.
Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%

P



Mortal Kombat 4 68%

New Software Center • 8.990 ptas. • Beat 'em up

Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.

Pandemonium



Erbe • 8.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

Pandemonium 2
Centro Mail • 8.990 ptas. • Plataformas
La acción de derecha a izquierda de Pandemonium estuvo muy bien la primera vez, pero en esta ocasión es de risa. Gráficos muy buenos, pero una jugabilidad que se hunde por todos lados. Es una lástima.
Puntuación 50%

PaRappa The Rapper
Sony • 6.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Pitball
Centro Mail • 2.990 ptas. • Deportes
Un juego de deportes de ciencia ficción. Descaradamente parecido al superior *Riot*. Es difícil de controlar. Presenta ángulos de cámara confusos y tienes que apretar varios botones seguidos para conseguir algo.
Puntuación 50%

PO'ed
Iguana Games • 4.900 ptas. • Entorno 3-D
Es *Doom*... pero no. Eres un cocinero futurista y golpeas a los pollos en el trasero, ¡CON UNA SARTÉN!
Puedes mirar arriba y abajo, pero los escenarios no justifican el interés necesario para ello.
Puntuación 40%

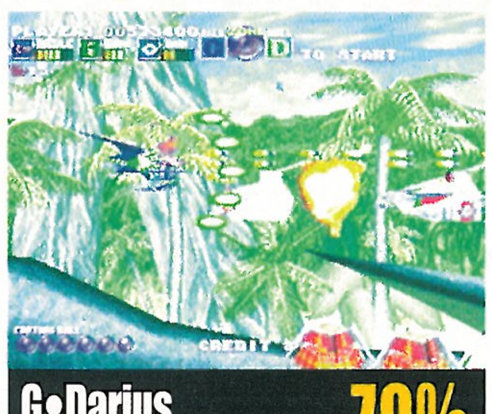
Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%



Formula 1 '98 95%

Sony • 8.990 ptas. • Carreras

La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñííííísimo fallo.

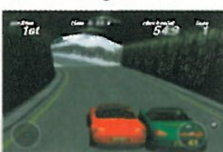


G•Darius 70%

Proein • 6.990 ptas. • Shoot 'em up

Adivina... tienes que volar cosas. Un montón de cosas. Continúa con la intención de hacer renacer el scroll horizontal, y no es un mal intento. Pero, no podrás remediar sentir que es un producto que sólo atraerá a los maníacos más dotados (y pacientes) de los juegos de disparos.

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación56%

Project Overkill

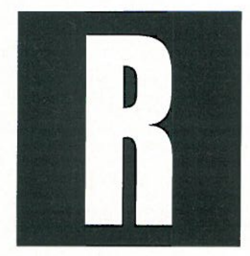


Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psychic Force



New Software Center •
8.990 ptas. • *Beat 'em up*
Bonita conversión de un juego reciente de Taito.
En él encontramos una genial introducción de secuencias animadas, amenizada con la banda sonora de rigor.
Puntuación 70%



Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rayman



Ubi Soft • 3.995 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Storm
Sony • 6.490 ptas. • Vuelo arcade
Nos encanta, pero no llega a ser del todo bueno a causa de su jugabilidad un tanto simplista (disparar y salvar el pellejo) y su falta de gran variedad. Brillantes gráficos 3-D con un estilo anticuado de acción y tiroteo. Buen trabajo a pesar de todo.
Puntuación 70%

Ray Tracer
Sony • 6.490 ptas. • Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Rebel Assault 2
Centro Mail • 8.990 ptas. •
Entorno 3-D
Otro producto de PC que decide probar suerte en PlayStation.
No importa lo fanático que seas de *La guerra de las galaxias*, pero no vamos a recomendarte este juego repetitivo.
Puntuación 40%

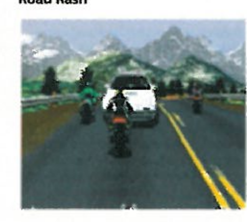
Resident Evil DC
Virgin • 6.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Aunque *Revolution* (arriba) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Road Rash



Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Arcade de carreras
Motos de carreras que empiezan a repartir choques a diestro y siniestro con tal de golpear a alguno de tus enemigos.
Motos poco animadas y pistas no muy brillantes.
Puntuación 40%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

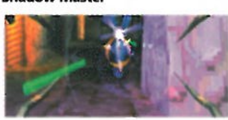


Sampras Extreme Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. • Tenis
Surgen los reproches típicos de tenis (dificultad para calcular la posición de la pelota con respecto a tu jugador), pero este juego goza de gráficos nítidos y una distribución clara de canchas y cámaras. Fantástico.
Puntuación 80%

Sentinel Returns
Psygnosis • 6.990 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
UbiSoft • 6.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

SimCity 2000
Erbe • 9.990 ptas. •
Estrategia/simulador
El juego de estrategia más famoso de todos. Construye una pequeña ciudad, colocando edificios aquí y allá, luego siéntate a admirar cómo se va convirtiendo en una gran urbe hecha a tu medida. Es divertido.
Puntuación 70%

Skull Monkeys
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma tradicional en 2-D con una llamativa animación a base de plastilina. Un juego muy consistente, pero que carece de algunas de las características que han hecho famoso Oddworld. Bueno, aunque ligeramente anticuado.
Puntuación 77%

Smash Court Tennis
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Tenis
La versión PlayStation del famoso *Smash Tennis* de 16 bits de Namco es la máxima expresión de una excelente jugabilidad. Gráficos simples, con hombrecillos un poco acartonados, traicionan la calidad de un juego muy adictivo. Perfecto.
Puntuación 94%

Soccer '97
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Fútbol
Olympic Soccer pero con equipos actualizados. NO es el mejor simulador, pero te engancha con rapidez y es divertido.
Hay otros mucho mejores y de ahí la puntuación.
Puntuación 50%

Soul Blade
Sony • 6.490 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
Puntuación 90%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Space Hulk
Iguana Games • 7.900 ptas. •
Entorno 3-D
Un juego de tablero se ha convertido en un *blaster* 3-D que intenta imitar a *Doom*, con la aportación de misiones y diálogos que se mezclan con la aventura. La cuestión es que es demasiado lento y complicado.
Puntuación 60%

Speedster
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Spider
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Plataformas en 3-D
Otra plataforma de «mentirijillas». Esta vez controlas una araña mecánica lanzamisiles que se cuelga de las plataformas gracias a su tela. La idea está bien pero no evita que el juego resulte repetitivo.
Puntuación 60%



Megaman X4 72%

Virgin • 7.990 ptas. • Shoot 'em up

Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de características estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Suikoden



Centro Mail • 6.990 ptas. •
Juego de rol
Sus gráficos de 16 bits nos traen al recuerdo aquellos días de *Secret of Mana* de SuperNintendo y su argumento intrigante nos mantendrá perplejos y entretenidos durante horas. Bueno, sólido y emocionante.
Puntuación 70%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
New Software Center •
7.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo



Tekken 3 97%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Se trata del mejor beat 'em up que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



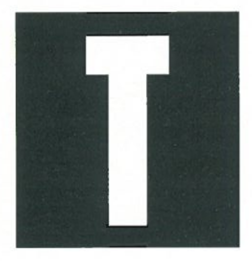
S.C.A.R.S. 81%

UbiSoft • Carreras

¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.

diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

Swagman
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Acción de rol
Decepcionante para ser de los creadores de *Tomb Raider*. Juego de rol a la vieja usanza que combina el martilleo de teclas con la búsqueda de llaves y las artimañas para abrir puertas. Es un gran juego, pero sin pasarse.
Puntuación 70%



The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony •3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Juego de carreras
Así es exactamente como debería haber sido *Need For Speed 2*. Montones de coches reales, unos diseños de carreras larguísimos y originales, y una conducción excelente y diferente para cada coche. Terrorífico.
Puntuación 80%

Theme Park
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Estrategia/simulador
Theme Park, un mundo rosado y blandengue de dibujos animados es el parque que tienes que dirigir (poniendo el precio a los helados, construyendo nuevas atracciones...). Un complejo simulador profesional.
Puntuación 60%

The Lost World



Iguana Games • 7.900 ptas. •
Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Tiger Shark
New Software Center • 6.990 ptas.
Shoot 'em up
No está mal, pero es un poco simple. Se basa en un artefacto que es a la vez un submarino y una barca. ¡Uff! En realidad es como los juegos de volar en 3-D, con montones de misiones.
Puntuación 50%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



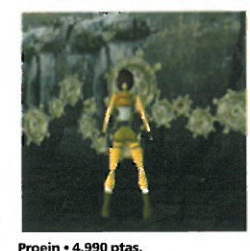
Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

Tokyo Highway Battle
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Carreras
Un curioso juego de carreras con el que, gracias al realismo de los coches, nunca consigues la velocidad que desearías. Gran variedad de vehículos y carreras que te mantendrán despierto toda la noche.
Puntuación 80%

Tomb Raider



Proein • 4.990 ptas.
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2
Proein • 8.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. •
Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas. Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



Arcadia • 7.990 ptas. •
Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total NBA '97
Sony • 6.490 ptas. •
Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%



Ninja 75%

Proein • 8.990 ptas. •
Aventura/Beat 'em up

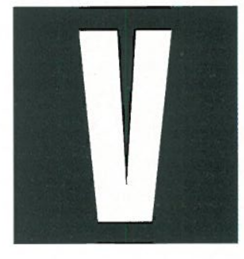
¿Qué es esto? ¿Un plataformas? ¿Un beat 'em up? ¿Un juego de aventuras? Um... Es todo —y nada— de eso; y ese es su verdadero defecto. Los enemigos más ingeniosos son los soldados esqueleto, cuyos torsos se agitan violentamente después de ser decapitados.

Track & Field
Iguana Games • 4.900 ptas. •
Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

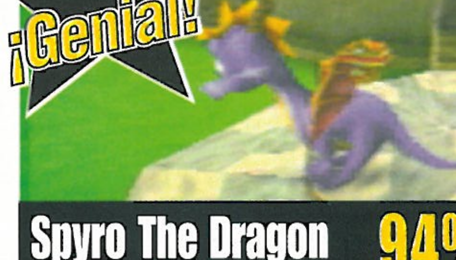
Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya. Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto.
De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Una maravilla.
Puntuación 93%

Twisted Metal World Tour
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica. Lástima.
Puntuación 80%





V-Ball
Arcadia • 7.990 ptas.• Simulador deportivo
Este acercamiento medio futurista al



Spyro The Dragon 94%

Sony • 8.490 ptas. •
Plataformas en 3-D

Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.



War Games 86%

Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia

Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y *Return Fire* combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción



Wild 9 88%

Proein • 8.990 ptas. • Plataformas

No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.

soleado arte del volley te sorprenderá con unos guiños que te harán sonreír. Los toques de estilo se concentran básicamente en el modo multijugador, algunos movimientos especiales bastante hábiles, una animación simpática y las perversas travesuras de la bola.
Puntuación 70%

V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras del juego.
Puntuación 90%

Vandal Hearts



Iguana Games • 4.990 ptas. • Estrategia
Un juego de rol de batallas que podría llegar a reclutar a un buen puñado de ex adeptos a los duendecillos. Es un juego de estrategia por turnos con una trama envolvente y unos gráficos impresionantes.
Puntuación 80%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing
Iguana Games • 9.900 ptas. • Boxeo
Apariencia, sensación y funcionamiento distintos a cualquier otro juego de lucha. Hay una gran cantidad de estrategia en juego y los bloqueos y las evasiones son tan importantes como los golpes.
Puntuación 80%

Viewpoint
Iguana Games • 7.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Un viejo arcade al que le han hecho un lavado en profundidad con intención de mejorarlo. Es demasiado duro como para aguantarlo cuan largo es. Gráficos un poco confusos que pueden hacerte chocar o estallar.
Puntuación 60%

Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viper
Infogrames • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Viper es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.
Puntuación 85%

Wild Arms 79%

Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol

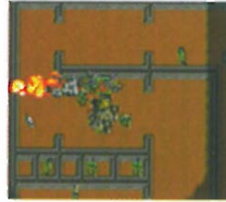
¿Cansado de *Final Fantasy VII*? *Wild Arms* debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?

Virtual Pool
Proein • 6.990 ptas. • Billar
Toda la diversión de jugar en un bar pero sin aguantar el ruido. La física del juego es precisa, pero, aunque ofrece una buena visión y capacidad de control, un poco más de presentación no hubiera estado mal.
Puntuación 80%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

W

WarCraft II



Electronic Arts • 7.990 ptas. • Acción/estrategia
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a C&C, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
Puntuación 90%

Warhammer
Iguana Games • 8.900 ptas. • Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Warhammer: II
EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. En resumen, un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la repetición y en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

Wreckin' Crew
Proein • 8.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%



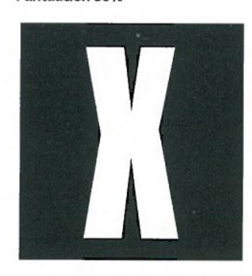
World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. • Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

WWF In your House



Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Diversión para cinco minutos. Esta secuela de *Wrestlemania* ofrece más tipos enfrascados en una acción absurda. Sin embargo, son más rechonchos, y van peor equipados.
Puntuación 40%

WWF Wrestlemania
Iguana Games • 8.900 ptas. • Lucha libre
Es tonto, pero los gráficos son graciosos y gracias a la cantidad de movimientos y la libertad en el tiempo hacen que puedas perder felizmente unas cuantas horas intentando conseguir la destreza del traje de lycra.
Puntuación 50%



Xenocracy



Ubi Soft • 7.995 ptas. • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%



Total Drivin' 90%

Infogrames Ibérica • 7.990 ptas. • Carreras

Añade a las opciones de carrera y vehículo de *V-Rally* el estilo divertido y tipo arcade de *Rage Racer* y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña.

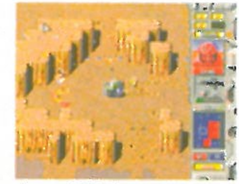
X-Men Vs Street Fighter



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%



Z



Sony • 6.490 ptas. • Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%

Zero Divide 2



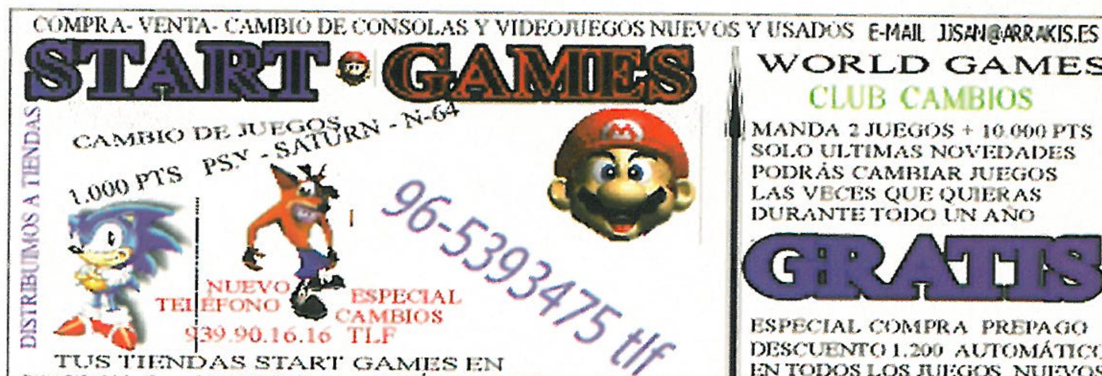
Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es sin lugar a dudas mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%



WWF Warzone 80%

New Software Center • 7.990 ptas. • Boxeo

Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.

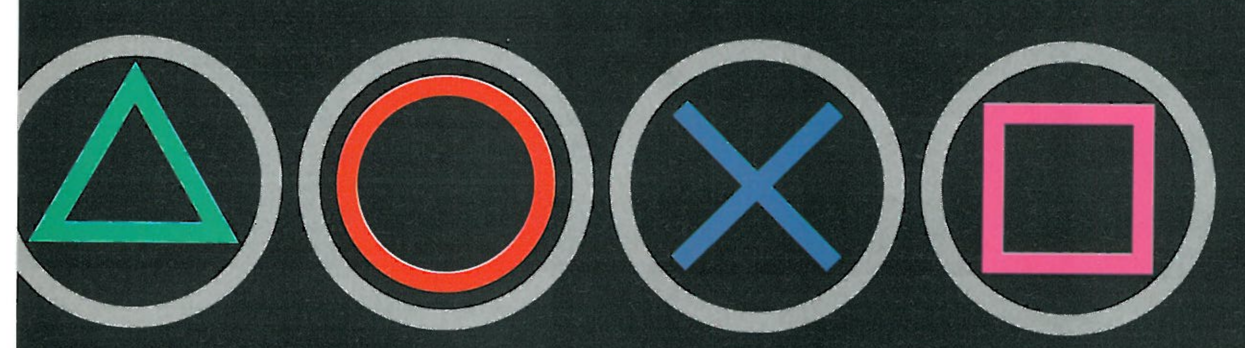






Si está interesado en anunciarse en esta sección, sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos:

Madrid
91 372 87 80
Barcelona
93 254 12 50







GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



servicio urgente a domicilio

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



19.900 — CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO



22.990 — CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + CONTROL PAD + MEMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO

22.990 — CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO









Artículo	Precio
CONTROL PAD DUAL SHOCK	4.500
JOYSTICK DEVASTATOR	3.990
CONTROL PAD	2.100
MEMORY CARD	2.100
VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64	10.990
VOLANTE GAMESTER	11.490

MEMORY CARD colores: ROJA, TRANSPARENTE, AMARILLA, VERDE, NARANJA, NEGRA, BLANCA, GRANATE, AZUL, GRIS OSCURO













Juego	Precio
ABE'S EXODDUS	8.490
COOLBOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3	
FIFA '99	7.490
LIBEROGRANDE	
NBA LIVE '99	7.490
TOMB RAIDER III	8.490
X-MEN vs STREET FIGHTER	7.490











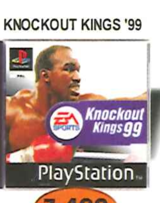












































Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio	Juego	Precio
ALLSTAR TENNIS '99	7.490	ALUNDRA	7.490	APOCALYPSE	8.490	AZURE DREAMS	7.490	B-MOVIE	7.490	BLASTO	7.490	BREATH OF FIRE III	7.990
BOMBERMAN WORLD	6.990	C&C RETALIATION	7.490	COLIN McRAE	8.490	CONSTRUCTOT	7.490	DUKE NUKE TIME TO KILL	8.490	FORMULA1 '98	7.990	FUTURE COP L.A.P.D.	7.490
GRAN TURISMO	7.990	ISS '98	8.490	KNOCKOUT KINGS '99	7.490	MEDIEVIL	7.490	MORTAL KOMBAT 4	8.490	MOTO RACER 2	7.490	NASCAR 99	7.490
NBA LIVE 99	7.490	NINJA SHADOW OF DARKNES	8.490	O.D.T.	6.990	PEQUEÑOS GUERREROS	7.490	POCKET FIGHTER	7.490	RESIDENT EVIL 2	8.990	ROGUE TRIP	7.490
S.C.A.R.S.	7.490	SPYRO	7.490	TEKKEN 3	7.990	THE UNHOLY WAR	8.490	TOCCA TOURING CARS 2	8.490	TEST DRIVE 4X4		TEST DRIVE 5	

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

NUEVA TIENDA
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775



LA AVENTURA NO ES VIAJAR EN EL TIEMPO.





ANTIGUO EGIPTO
756 N.M. 1401 km

FUTURO
1026 N.M. 1900 km

EDAD MEDIA
659 N.M. 1220 km

LA AVENTURA ES VIAJAR CON CRASH.



NAUGHTY DOG



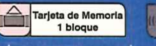


CON AMIGOS COMO CRASH NO HACEN FALTA ENEMIGOS. PERO TAMBIÉN LOS HAY. Y DE TODOS LOS COLORES Y TAMAÑOS: DINOSAURIOS, ROMANOS, PIRATAS, MOMIAS... EN FIN, LA MEJOR RECOPILACIÓN DE MALOS DE LA HISTORIA. CLARO, QUE CRASH CUENTA AHORA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE SU HERMANA Y CON UN MONTÓN DE VEHÍCULOS NUEVOS, PARA ARRASARLOS POR TIERRA, MAR Y AIRE.

CRASH BANDICOOT 3. LA AVENTURA MÁS ANIMAL DE LA HISTORIA.



1 Jugador





Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/crash3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

TBWA